Vol.168
『FFX』PS2でついに始動！電撃ならではの『鬼武者』徹底攻略スタート!!
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年2月9日発行（隔週金曜日発行）第7巻第5号通巻164号
電撃プレイステーション
PlayStation
2001 2/9
定価490YEN
GoGoRPG
ポポロクロイス物語3
ボクと魔王
アイシア
ルナティックドーン テンペスト
真・女神転生
集中連載
電撃プレイステーション2
ファイナルファンタジーX
新世紀のファンタジーはPS2で始まる！
開発キーパーソンが語る『X』の魅力を大解剖!!
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS／グランツーリスモ3 A-spec
バイオハザード コード：ベロニカ完全版／キングス フィールドIV
シャドウ オブ メモリーズ／決戦II
徹底攻略
鬼武者
これさえあれば必ず勝てる、剣術テクニックを伝授！
あらゆる仕掛けを網羅した詳細MAP付き攻略も!!
テイルズ オブ エターニア
7（セブン）～モールモースの騎兵隊～
天使のプレゼント マール王国物語／バウンサー
機動戦士ガンダム／RPGツクール4
インターネットも電撃！
電撃オンラインただいま快進撃
PS2情報満載の
http://www.dengekionline.com/
にアクセス！
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

GAME SOFT LINE UP

バンダイ一押しソフトラインナップ

発売中! PlayStation

北斗の拳 世紀末救世主伝説

ケンシロウの雄叫び!悪党どもの断末魔!あの伝説の物語が完全3Dポリゴンで蘇る!総勢38名による圧巻のフルボイス!!世紀末ドラマチックアクション、ここに誕生!

標準価格:¥5,800(税別)

発売中! PlayStation

仙界大戦

5人の主人公の視点によるパラレルシナリオで、封神演義の世界を体感できる。藤崎竜先生描き下ろしのオリジナルキャラも登場

標準価格:¥5,800(税別)

発売中! PlayStation

SDガンダムGGENERATION-F

新登場ステージ11作品、全38作品を網羅!!登場するユニット数は、なんと1000体以上。「支援」「命令」の2つのコマンドの追加により更に戦略性アップ!!

標準価格:¥7,800(税別)

発売中! PlayStation

仮面ライダーV3

歴代ライダーを始め各種怪人が総登場!数々の名勝負が今ここに蘇る!ゲームをプレイしてライダーメダルをためると新たなモードが次々と出現!ライダーカードモードもパワーアップ!

標準価格:¥5,800(税別)

発売中! PlayStation

仮面ライダークウガ

大人気「仮面ライダー」シリーズの第3弾!イージーコントロールシステム導入で、親子2世代で簡単に楽しめる格闘アクションの決定版!!

標準価格:¥4,800(税別)

発売中! PlayStation

デジモンワールド2

新兵器「デジビートル」で複数のデジモンとの行動が実現!「ポケットデジモンワールド」で育てたデジモンをパーティに組み込むことも可能。

標準価格:¥5,800(税別)

発売中! PlayStation

デジモンワールド デジタルカードアリーナ

TV「デジモン　アドベンチャー02」で大人気の新デジモンが50体以上追加で、総デジモン数は190体を超える!テレビのキャラも登場するぞ!

標準価格:¥5,800(税別)

機動戦士ガンダム

劇場3部作 特別版
DVD好評発売中!

各¥7,800(税別)

PlayStation®2
ここから始まる、メカアクションゲームの超進化系!!
この充実の内容で、この驚きの価格
特別価格 1,800円(税抜)
● メカデザインコンセプトは大河原邦男氏
● 戦闘では最大6機のPF(パンツァーフレーム)が入り乱れる
● 豪華声優陣によるストーリー演出
● プレイヤー自身が新兵器開発を決める
● 4月発売の本篇予告ムービー収録
● 設定資料やレアイラストが見られるグラフィティモード
● 序章篇でしか手に入らない特別な機体と武器を収録
● セーブデータを本篇にコンバート可能
2001年2月発売!!
機甲兵団 J-PHOENIX(ジェイ・フェニックス)™ 序章篇
百機斬りキャンペーン実施決定!!
賞品
エースパイロット賞 J-PHOENIX特製フィギュア(写真) 1名
オペレーター賞 出演声優寄せ書きサイン 3名
開発参謀賞 大河原邦男氏サイン付出力原画 10名
諜報部員賞 デジタルカメラ「スティックショット」 20名
スナイパー賞 クオカード3,000円分 100名
選考方法
期間内応募者の中から高いスコア順に各賞をプレゼント。同スコアの場合は先着順となります。
応募要項
ハイスコアの画面をカメラもしくはデジタルカメラで撮影して頂き、プリントアウトしたものをお名前・住所・年齢・電話番号・ゲームの感想を添えて下記の住所にお送りください。
※発表はタカラのホームページにて4月中旬にお知らせします。
応募先
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
株式会社タカラ CS事業部
「機甲兵団J-PHOENIX 百機斬りキャンペーン」DP係
エースパイロットには世界にひとつしかないJ-PHOENIX特製フィギュアをプレゼント!!
―あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
© TAKARA CO., LTD. 2001
● たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA®

GAME INDEX

PS2

PS

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC２…ＰＳ２専用メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＭＴ２…ＰＳ２専用マルチタップ、ＰＳ…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃PlayStation
CONTENTS 2001/02/09 Vol.168

DENGEKI PlayStation2

電撃特報

攻略Station

GOGORPG

電撃SOFT STATION

Special

DVDリモコンがついた!!

PlayStation® 2

新発売 標準価格39,800円(税抜)
SCPH-18000 縦置スタンドは別売

リモコンだけでも買える!!

"プレイステーション 2"用
「DVDリモートコントローラキット」
新発売 標準価格3,500円(税抜)

藤井 卓 おすすめのタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどハマるゲームの事です。

プレイステーション2専用
自由に動かせる360度の特製カメラ。自分だけの「モー娘。」っす。
「スペースヴィーナス」starring モーニング娘。
音楽・映像
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

プレイステーション2専用
リアル志向、ここに極まる。新年はアメフトで燃えて燃え尽きろ!
MADDEN NFL スーパーボウル2001
アメリカンフットボール
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

プレイステーション2専用
大空を飛ぶ、爽快感。さぁ、世界は君のものっす。
スカイオデッセイ
フライトアドベンチャー
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

プレイステーション2専用
息をもつかせぬ怒濤の展開。斬って斬って斬りまくれ!
鬼武者
戦国サバイバルアクション
標準価格7,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン

プレイステーション2専用
音と波紋で奏でるっす。超カワイイ、テクノパズルだっ!
テクニクティクス
テクノアクションパズルゲーム
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)アリカ

業務部とは……
ソフト・周辺機器メーカーとのライセンス契約から、具体的に製品が完成するまでの全過程においてライセンシーをサポートする部署です。

[GARAGE www.scei.co.jp] "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"、"PlayStation 2"等の最新情報をお届けするSony Computer Entertainment Inc.のホームページです。"PS"、"PS2"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイン

〜プレイステーションを支える人々の物語〜

業務部所属　藤井　卓

オス！師範代、オス！ご無沙汰してます。
新年早々、自分、燃えてるっす。だって、今年二〇〇一年もライセンシーさんのおかげで、プレイステーション2の性能を最大限に活かした凄いソフトがいくつも出るんですから。
おっと、「ライセンシー」という言葉、師範代にはわかんないっすよね。
プレイステーション、プレイステーション2仕様のソフトや周辺機器を作ってくださっているソフトメーカーの方々の事です。僭越ながら自分達SCEの、パートナーっす。今年の1月は金城武さん主演の「鬼武者」とか、モーニング娘。さんの「スペースヴィーナス」とか、プレイステーション2だから開発できた、まったく新しいコンセプトの凄いソフトがでるっすよ。自分本当に感動「大」っす。感動「超」っす。
自分の仕事は、そのライセンス契約から、ソフトや周辺機器が制作され、最終的に製品版となるまでの全過程で、ライセンシーさんをサポートする事です。オス！大きな声ではいえませんが、ライセンシーさんの見えないところでSCE内部でも苦労は絶えません。しかし、ライセンシーさんがよりよい製品をユーザーの方々にお届けできる喜びに、少しでもお手伝いできるなら、どんな苦労も惜しまないっす。まさに、自分はライセンシーさんとユーザーの方々をつなぐ橋なのです。オス！
例えば、自分たち業務部では、モニター会ってのをやってます。制作中のソフトを一般の人に試してもらって、その意見をフィードバックします。よりよいソフトを目指してもらうために、ライセンシーさんが望めば何度でも実施します。自分たちは、よいソフトが出せるなら給料なんていらない覚悟で仕事してるっす！本気と書いてマジっすよ！昔、師範代に教えてもらった『誠』の心が今の自分にはジワジワ効いてるっす。
自分たちの仕事は、常に人とのつながりです。ソフトや周辺機器制作というデジタルな仕事の中で唯一アナログな部署です。数あるハードの中からプレイステーション、プレイステーション2を選んで頂き、ソフトや周辺機器を作って頂くのですから、ライセンシーの方々に信頼されなければなりません。自分の『誠』、輝かしたいっす。
この前、竹野部長がひれ酒を飲みながらこう言いました。
「プレイステーション立ち上がりの時にはよ、ゼロからのスタートだったから『ダイヤの原石を探せ』ってソフトメーカーさんを必死で回ったもんだ。それが今じゃ、毎月必ずいいソフトが出る。今年なんてスゲーじゃねぇか。ありがてぇ、ありがてぇことだよ、うう、あのころの情熱は今も俺の心を焦がし続けているよ」
その晩の部長と飲んだなみだ割の酒、うまかったです。泣けたっす、燃えたっす。
全ては人間関係です。それが『業務部』道っす。一度、スタッフロールに自分の名前を「SPECIAL THANKS」として載せてもらった時、一人前の仕事ができたんだと認められた気がしました。自分を人として信用して頂くありがたさが身にしみています。
これからもっと自分は自分らしく、人間臭く生きて生きたいっす。
では、また手紙、書きます。オス！というよりも今度自分が担当した製品を持ってご挨拶に伺います！
追伸　人間臭さって体臭の事じゃないですよ。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

新世紀最初の X

世界が悲鳴をあげている。

ファイ

『シン』を倒せるのは、
召喚士だけが
持てる技"究極召喚"のみ。

ファンタジーは

「わたし、『シン』を倒します。必ず倒します。」

「…かわいそうだよな、
親が有名だと。」

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

人々に架せられている大いなる災厄『シン』。
倒すたびに復活し、無秩序な破壊を繰り返す。

ナルファンタジーX

「これが、逃れようの無い現実だとやっとわかった。」

『シン』に近づきすぎた人間は
頭がグルグルしちゃうんだって。
だからキミも、
ヘンなユメみたいの、
見ただけじゃないかな。」

新世紀の幕開けを飾るにふさわしい、
あのタイトルが、ついに動き始めた
前作『IX』の発売から、わずか数カ月……
『ファイナルファンタジーX』forPS2
2001年、春。21世紀最初の冒険が、
PS2から始まろうとしている
我々はそこで、21世紀の標準となる、
新たなゲームの完成形を見ることになるだろう
それは遠い未来の話ではない
発売は、すぐそこまで迫っている!!

PS2 ここから始まる

春予定	FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX
RPG	●スクウェア ●価格未定 ●MC2（KB数未定）

PS2が可能にした新次

キャラがしゃべることは、今となっては珍しいことではないが、『FF』シリーズでボイスを採用するのは、なんと『X』が初めて。イベントでしゃべるのはもちろん、戦闘のかけ声などにもすべてボイスが入り物語に彩りを添えてくれる。ちなみに声を担当するのは、ティーダが森田成一さんで、ユウナが青木麻由子さん。ともにNHKプロモーション所属の役者さんだ。

始まりは『シン』だ
だからもう一度『シン』に会えば

僧官：召喚士とは……神秘のわざで
我らエボンの民をお守りくださるお方

▲▶イベントでは、声優さんによるボイスに加え、これまでどおり字幕も表示される。もともと、カメラワークやキャラの演技が映画的なFFシリーズだけに、実際にしゃべっているところを聞いてみても、まったく違和感を感じなかった。声による演出が入ったことで、イベントにもますます深みが出て、シリーズの大きな魅力である物語性も大幅にアップしそうだ。

ボイス VOICE

**シリーズ初の音声を追加!!
声による演出がドラマを盛り上げる!!**

TIDUS お調子者のスポーツマン!! ●ティーダ

明朗快活で勝ち気、すぐに調子に乗る元気なスポーツマン。水中格闘球技「ブリッツボール」の選手(CGの衣装はそのユニフォームのようだ)で、楽天的な17歳。これまでの『FF』シリーズの主人公に多かった陰のある部分は見当たらない。まだ少年の面影が強く、物語を通していかに成長するか気になるところ。

FINAL FANTASY X™
ファイナルファンタジーX

緊急ロングインタビュー 『FFX』の今、知りたいすべてのこと

LONG INTERVIEW

『X』のキーパーソンである5人のクリエイターにインタビューを敢行！ PS2の『FF』はどうなるのかなど、これさえ読めば『X』の素顔が見えてくるぞ!!

音声がついてさらにリアルになった『X』

——ついにPS2で『FF』が発表されましたが、今回〝ボイス(声)〟による演出を採用したということで非常に驚いたのですけど。声を採用した経緯を教えていただけますか？

北瀬：声を採用するときは、スタッフサイドでも賛否両論があったんですよ。

野島：北瀬さんは『VIII』のときから声は入れたいと言っていましたよね。

北瀬：PSになりキャラクターをリアルに表現できるようになったことで、声を入れるのは自然な流れだと思ってたんですよ。ただ、『VIII』のときは時間の余裕がなかったということもあり、音声の収録はできませんでしたけど。

——では、『X』は当初から声を入れようと？

北瀬：そうですね。ただ音声を入れるとしたらセリフや字幕を日本語にするか、英語にするかという点では悩みました。それに町の人とか、どこまでしゃべらせるかというのも、スタッフと議論しましたね。

——最終的には、どのような場面で音声が入ることになりそうですか？

北瀬：さすがにお店の人まではね（笑）。まあ、

元への進化 EVOLUTION

常に進化を続けてきたFFシリーズ。最新作『X』では、ハードの変更という大きな転機を迎え、まさに劇的な進化を遂げようとしている。その進化の、ほんの一部を紹介しよう。

アクティブフィールド ACTIVE FIELD

プレイヤーの動きに合わせて移動する、自然なカメラワーク

マップは街中と野外（ワールドマップ）の区別がない完全3Dフィールド。しかも、キャラの動きに合わせて常にカメラが動き、適切なアングルになるよう自動的に演出してくれる。

▲自然なカメラワークが、移動時にストレスを感じさせない抜群の操作感を生み出す。

◀表情や口パクも、ちゃんとセリフに合わせて変化をするようになっているのだ。

キャラクターの感情の変化をより明確に表現する新システム、フェイシャルモーションシステムを搭載。セリフに合わせた口パクはもちろん、微妙な表情の変化が、リアルタイムで描かれていく。そこから、キャラクターの細かい心情の移り変わりを読み取ることも可能になっているのだ。これにより、登場するキャラクターたちはより自然で違和感のない“演技”をしてくれるようになった。

フェイシャルモーション FACIAL MOTION

微妙な表情の変化をリアルタイムに表現!!

基本的にイベントでは音声が入る予定です。それ以外の場面でも、けっこう話しますよ。

――実際仕上がったものを聞いて、皆さんどう思われましたか？

北瀬：私はオーディションから立ち会っているせいもあって、全然違和感はなかったです。ちなみに、今回はあえてメインキャラに声優さんを起用しなかったんですよ。有名な声優さんだと、どうしても演じている人のイメージがキャラに反映されてしまうので。だから起用した方々は、役者の仕事をメインにやっている人が多くなりました。役者さんは声の仕事に慣れていないし、スタッフも声を入れるというのが初めての試みだったので、けっこう苦労しました。

――野島さんはどうでしたか？　シナリオを書いたときにイメージしたものと比べて？

野島：ええ、声の質はあっていたと思います。ただ、実際に声を出してしゃべるセリフと、今までのようなテキストで見せるセリフでは、どうしてもイメージが変わってしまって…。その辺りは、何度もシナリオを手直ししました。

――ちなみに、音声のスキップやオン／オフはできるようになりますか？

北瀬：一部できないところもありますが、基本的には可能です。さらになしにもできますし。これらは、コンフィグで変更可能です。

フルポリゴンになって表現力がＵＰ!!

――そういえば、『Ｘ』ではすべてのマップがレンダリングマップ（１枚絵）から、フルポリゴン（３Ｄ）に変わっているようですが？

直良：ええ、ＰＳ２で『ＦＦ』を、と考えた結果、フルポリゴンでいくことにしました。

――町やダンションとワールドマップの違いはどうなるんでしょうか？

直良：今回はこれまでのようにワールドマップ的なものはないんです。今までは町のシンボルマークがあって、そこに入ると町のマップに切り替わっていましたが、『Ｘ』ではフィールド上に町がそのまま配置されています。

――ではダンジョンに入るときなどは、画面の切り替えがなくなるんですか？　フィールドを歩いていたらダンジョンがあって、その内部が外から見えたりとか…。

直良：ダンジョンや町などは、画面の切り替えが一応あります。でも、カメラワークとか、ダンジョンの配置などでマップとマップの境目が気にならないように配慮をしています。

――それが新要素の「アクティブフィールド」につながるわけですね？

直良：ええ。これまでは町やダンジョンはレンダリングマップということもあって、一方向からの絵しか用意できませんでした。しかし、今回はフルポリゴンになったので、プレイヤーの動きにあわせて、自然とカメラのアングルが変わっていくようにしたんです。

――プレイヤーは任意に視点を切り替えることはできないのですか？

直良：そうですね。でも、プレイヤーが視点変更をしなくても、常にベストな視点でマップが見えるようにしています。

リアルさにこだわったスタッフの努力の結晶

――先ほど“声”のことをお聞きしましたが、声と同じように、「フェイシャルモーションシステム」の採用も自然な流れだったのですか？

北瀬：そうですね、声はもともと入れるつもりだったのですが、フェイシャルモーションは、モーションのスタッフのほうから提案があったんですよ。「声が入るなら、顔の表情もやらなきゃいかんでしょう」って（笑）。

――フェイシャルモーションは、イベントシーンの演出に使われることになるんですか？

北瀬：ええ。今回提供した素材の中で、ティーダのアップがあるんですけど、あのリアルタイムポリゴンに、フェイシャルモーションを使って表情がつくことになります。

――では、すべてのイベントがリアルタイムポリゴンで演出されるようになると？

北瀬：いえ、すべてではないです。リアルタイムとＣＧムービーの半々ぐらいかな。やはりスケールの大きいイベントは、ＣＧムービーで処理したほうが効果的に見せることができますから。その分リアルタイムでは、今までのようにイベントと通常画面の違和感をなくし、うまく演出できるようになっていますね。

chief director YOSHINORI KITASE

北瀬佳範氏プロフィール
『ＦＦＸ』のゲーム全体のディレクションを担当。『Ｘ』のすべてを把握する。『Ⅷ』の頃からキャラをしゃべらせたかったとのこと。

見た目のリアルさとは裏腹に『X』の舞台は

召喚士

人々があこがれるエリート職業

召喚士とは、何者か（おそらくは召喚獣）を召喚することができる職業で、この世界にはあたり前のように存在している。誰もがそのチャンスをもちながらも、ほんの限られた才能ある人物しかなることができない、いわばあこがれの職業だ。人類に架せられた災い、「シン」を打ち倒せるのは、召喚士だけが持てる「究極召喚」のみ。召喚士たちは、常にこの究極召喚を求めて日夜修行に励むという。果たしてその究極召喚とは、最強の召喚獣なのか、それとも、何か別の大きな力なのだろうか？

…いしちゃダメかな？

CHECK! 『X』の物語はどうなるのか？

ユウナの住む世界の人々＝エボンの民は、「シン」の脅威を恐れ日々を暮らしている。彼らの暮らしぶりからは、文明の匂いは感じられず、「シン」を倒せる唯一の存在、召喚士を特別なものとして信奉している。原始的なエボンの民に触れた現代人（？）のティーダ。異質なものが触れ合うとき世界に何が起こる？

▶ユウナをはじめとするエボンの…

エボンの民とは？

ユウナの目的は？

ユウナは召喚士であるため、その目的は「シン」を倒すことで間違いはないだろう。父が名を馳せた召喚士であることから、あるいは父を超えることが、本当の目的なのかもしれない。

ティーダの目的は？

未知の世界に迷い込み、ユウナとともに旅をすることになるのだろうか？　彼のセリフから、「シン」に出会うこと自体が目的で、それが彼自身を救う糸口になっていると推測できる。

YUNA 強い意志を持った若き召喚士 ●ユウナ

偉大な召喚士だった父、ブラスカの血を受け継ぎ、召喚士となった17歳の少女。背中が露出した着物という、非常に独特な衣装が印象的。明るく澄んだ瞳の奥には、強い決意を秘めている。その決意とは、やはり究極召喚を得て、「シン」を倒すことなのだろうか？野村氏の話によるとかなり正統派のヒロインらしい。

緊急ロングインタビュー 『FFX』の今、知りたいすべてのこと

召喚士と「シン」の対立を描いたストーリー

――画面写真でもありますが、今回は「シン」というものが深く関わるようですが、どのような存在なのですか？

野島：わかりやすく例えると、日本ではあたり前のように発生する台風や地震かな。それが、この世界の「シン」に当たると思ってください。

――何年かに1回は起こるような形ですか？

野島：そうですね。ここではしょっちゅう発生することになっていますが。

――自然現象みたいなものでなく、何となく召喚獣みたいなイメージを受けたのですが。

北瀬：いえ、ちょっと違うかな。この「シン」というのは具体的なモデルはないので、あらゆるものをモチーフにした、少し特別なモノとイメージしてください。

――ちなみにタイトルロゴを見ると、左がユウナで右がシンではないかと思うのですが？

直良：これが具体的にシンの形を現しているわけではないです。こちらから『X』の要素を、ロゴを担当した天野さん（※1）にお伝えして、仕上がったものがこういう形でした。

――この世界の召喚士、召喚獣とはどういう存在なのですか？

北瀬：召喚士はアイドルというか、みんながあこがれている存在なんですね。そして、召喚士になるオキテをパスした人が、晴れて召喚士になれるというわけです。ですから、世界にはユウナ以外にも召喚士は存在します。もちろん召喚獣も、召喚士と同じように、この世界にはいます。詳しくはまだ秘密ですが（笑）。

――資料に「シンを倒せるのは究極召喚のみ」とありますが、この究極召喚とはどういったものなのでしょうか？

北瀬：究極召喚とは、召喚士なら誰もが求めているものです。それが召喚獣か、何なのかは…。ユウナも究極召喚を求めて旅をすることになります。ちなみに、パーティにいる召喚士は、ユウナだけですけどね。ティーダはユウナを守りながらこの世界を旅することになります。

今までのシリーズとはタイプの違う主人公

――今度はキャラの設定などをお聞きしたいの

※1：天野喜孝さん、『FF I～VI、IX』のキャラデザインを手がけた世界的なイラストレーター。
※2：植松伸夫さん、『FF』シリーズすべてのサウンドを手がける。『X』でもサウンドを担当。

まぎれもないファンタジー世界

キャラクターや背景はリアルさを追求しながらも、『X』の舞台となるのは魔法があたり前のように存在し、大いなる災い「シン」と召喚士たちが対立するファンタジー世界。ここでは、そんな世界を読み取る3つのキーワードを解析していこう。

「シン」 破壊をもたらす大いなる"存在"

「シン」とは、人々に仇（あだ）なす大いなる災いであり、倒されるたびに復活し、無秩序な破壊を繰り返しているという。ただ、"存在"としか定義されておらず、「シン」そのものがどのような形をしているのか、それ以前に生物であるのか、といったことすらまったくの謎。台風や地震のような現象そのものを示している可能性もあるのだ。

ブリッツボール 水中でくりひろげられる格闘球技

ブリッツボールは、この世界で流行しているスポーツ。6対6で行うバスケットに似たスポーツで、かなり激しい一面を持つ球技。

CHECK! ロゴから推測する「シン」の真実

『FF』シリーズでは常に、物語を象徴するものがロゴにデザインされてきた。『X』のロゴを見ると、左に召喚士のユウナらしき人物、右に「シン」らしきもの（!?）が描かれている。召喚士、水、「シン」の3つのキーワードが見てとれる。

▲こちらは参考までに『FFVII』の場合。物語の重要なキーとなる究極魔法、メテオがロゴにあしらわれていた。

▲『FFVIII』では、スコールとリノアのラブストーリーが中心。ロゴも、ずばりリノアとスコール。

▲前作の『IX』では、原点回帰がテーマとしてあり、3作ぶりにクリスタルが復活。そこでロゴにもクリスタルがデザインされた。

CHECK! 物語にも関わってくる!?

主人公ティーダは、ブリッツボールのスター選手。となると、物語の中で深く関わってくることは間違いない。物語の重要な側面を担うと同時に、ミニゲームとして遊べるようになる可能性も高いぞ。

▶『VII』のミニゲームはあとで何度でも楽しめた。

▲『VIII』のミニゲームはカードゲームだけ。しかし、ミニゲーム的なイベントが存在した。

ですが、イラストを見る限り、ティーダはこれまでの主人公とはだいぶイメージが違うなと思ったんですけど。体育会系なノリというか？
野島：そうですね……、クールな主人公に飽きまして（笑）。例えると『VII』ならザックス、『VIII』ならゼルやラグナ的なイメージですね。そういう系統のキャラを、今回は中心に持ってきたいなと考えました。
――ティーダとユウナのイラストは、どのようなイメージで描かれたのですか？
野村：ティーダは見たままのキャラですよね。スコールやクラウドとは全然違うタイプで、いたずらっ子っぽい感じで描きました。
――ユウナはどんなイメージですか？
野村：ユウナはヒロインとしては直球ですよね。『VIII』のリノアは、ちょっとクセのあるヒロインとして描いたんですが、ユウナは純粋でまっすぐな、そんなイメージで描きました。
――今回のキャラ、特にユウナは顔つきや服など、非常に東洋的な感じを受けたのですが？
野村：じつは、アジア風で、という依頼があったんですよ。でもみんなが想像するようなアジア風をそのままやってしまうのもなんですから、少し和の要素を入れることにしてみました。逆にティーダは、はなから世界観が違うものとして描いてくれと言われたので、まるっきり違うデザインにしました。

『X』のキーとなる水中格闘球技ブリッツボール

――ティーダがブリッツボールの選手という設定ですが、これはどういう競技ですか？
北瀬：現実のスポーツだと、バスケットやサッカーに近いかな。6人ずつでチームを組み、パスやシュートをしながら勝利を目指すという。
格闘とありますが、これは？
北瀬：ラグビーで乱戦になると、相手と接触したりして多少バイオレンスになるじゃないですか（笑）。そういう感じです。
――実際にプレイヤーがゲーム中にプレイすることになったりしますか？
北瀬：ええ。あまり難しくなく、誰でも楽しめるようなミニゲームにしたいと思っています。
――あくまでミニゲームになるんですか？ それともストーリーに絡んでくるとか？
北瀬：ゲーム自体はミニゲームですが、ブリッツボールの存在はストーリーに絡んできます。主人公ティーダとそれ以外の何人かは、ブリッツボールの選手なので、ゲーム序盤からけっこう重要なキーとなりますよ。

アジアのテイストを生かしたサウンド

――世界がアジア的なイメージとおっしゃってましたが、サウンドもそのような感じに？
北瀬：植松（※2）さんには、ゲームのプロットやテーマなどをお見せしてるので、アジア風なテイストになっているかもしれませんね。
――今回DVDということで、やはりサウンドは5.1chに対応してるんですか？
北瀬：その辺はちょっと未定です。実現できるスタッフはそろっていますけど、DVDの容量や時間などの問題しだいで変わると思います。
――主題歌も制作が決定したそうですが、どのような形になりそうですか？
野島：作詞を私が担当して音楽を植松さんに、歌い手がRIKKIさんに決定しました。

RIKKI
本名、中野律紀。島唄を中心とした音楽活動を展開。
http://www.amami.com/RIKKI/

scenario KAZUNARI NOJIMA

character design TETSUYA NOMURA

野島一成氏プロフィール 世界観＆ストーリーを担当。キャラのセリフの端々まで手がける。『X』は今まで以上に完成度の高い物語になっていると語っていた。

野村哲也氏プロフィール 登場キャラクターのデザインを担当。ザコ敵の中に、野村氏がデザインしたものがあるという話をこっそり教えてくれた。

システム、世界観などから『X』の真

世界観 アジア的な印象を強く受ける風景

舞台はファンタジー世界とはいえ、写真を見る限り中世ヨーロッパというよりアジア風といった印象が強い。水のイメージが強いのも特徴的だ。

アジア風

◀丸い形状の建物とやしの木が印象的。僧院などもあるようだ。

近未来風?

▶かと思うと荒廃した風景も。かつて存在した文明か……!?

CHECK! 2人の服装の違いは何を示すのか?

世界観を探る大きな手掛かりとなるのは、発表された2人のキャラの服装だ。アジア系のファンタジー世界と考えればユウナの衣装(右)はわからないでもないが、ティーダの服装(左)は明らかに近未来的なスポーツマンといった印象だ。今回公開された画面の写真と2人の服装の比較から、ユウナはこの世界の住人であり、ティーダは別の世界(文明)から来たのではないかという推測ができるのだ。

緊急ロングインタビュー 『FFX』の今、知りたいすべてのこと

アジアンテイストで彩られた『X』の世界

――ストーリー的なお話をもっとお聞きしたいのですが、『X』のテーマは何ですか?

野島:今回は〝旅〟ですね。現実世界にない世界を旅したいという気持ちがあって。これをもとに、現実世界に似ているようで違う世界を考えました。あとは、今までたくさんあったヨーロッパ風なイメージにならないよう、世界観をもっと東側、アジア風なイメージにしました。

――アジアですか? 国でいうと、だいたいどのあたりになるのでしょうか?

野島:地名に○○スタンとかつく国ですかね。「取材に行かせろ!」って騒いでました(笑)。

――では、直良さんは野島さんの設定を見てどのあたりの国をイメージしましたか?

直良:やっぱり東南アジア方面ですかね。私もそちらに興味があったので。建物や文化とか、西洋と東洋が混在している感じがイイですよね。

――世界の成り立ちというか、どのような構成になっているんですか? 何となく、小さな島国がたくさんあるイメージがするんですが。

野島:イメージ的にはこれまでのシリーズと同じです。いくつもの大陸や国があるという感じの。ただ、『VII』や『VIII』のような機械文明が発達している世界とは違いますね。そこにはいろいろな人種がいて、なかには亜人も住んでいます。先ほどちょっと出ましたが、ティーダは特別な存在なので、ユウナたちの住む世界であたり前とされているルールに直面しては、とまどったり驚いたりするんです。ユウナにはあたり前のことでも、ティーダは全然知らない。まさにプレイヤーの視点とティーダの視点が同じなんです。ですから、プレイヤーはティーダと気持ちを重ねながら、未知の世界を旅する感覚を味わってもらえると思います。じつはティーダのゲーム序盤のセリフのなかで一番多いのが、「なにそれ?」だったりするんです(笑)。

PS2ならではの『FF』の戦闘を期待してほしい

――今回戦闘シーンなどの写真はまだ発表されていませんが、大きな変更点はありますか?

土田:基本的にはシリーズの流れを踏襲しています。ランダムエンカウント方式で、フィー

実を探る WHAT'S『X』?

召喚士、シンなどといったいくつかのキーワード以外は、まだまだ謎の多い『X』の世界。ここでは、数少ない手掛かりから、システムやテーマ、バトルや乗り物などについて、分析してみよう。

テーマ 旅を通した自立の物語

『FF』に限らず、物語を主体としたゲームには、必ずテーマが込められている。『X』には、どんなテーマが込められているのかを考察してみよう。

KEYWORD…1 旅

シナリオ担当の野島氏が自ら語った「旅」というテーマ。出会いや別れはもとより、未知なるものに触れていくこと自体が、『X』の大きなテーマになるらしい。

KEYWORD…2 親子

冒頭で紹介したイメージテキストに、「…かわいそうだよな、親が有名だと。」というセリフがある。これはおそらく、有名な召喚士を親に持つユウナに対し、ティーダが言った言葉だと思われる。実際にユウナがどう思っているかはともかくとして、こうした親子の確執といった要素も、物語の大きなポイントとなってきそうだ。

乗り物 おなじみチョコボは今回も登場!?

シリーズの顔、チョコボの登場はほぼ確実。ただ、これまでのようにミニゲームに絡んでくるのかは不明だ。飛空艇など、チョコボ以外の乗り物に関しても不明だが、近代的な乗り物は世界観に合わないかも!?

▼チョコボ

▲飛空艇ラグナロク

システム マテリア、G.F.に続く新システムは登場する?

毎回新しいシステムを提唱してくれているFFシリーズだけに、マテリアやG.F.に代わる、新しいシステムの登場は確実に期待できそうだ。

恋愛関係のシステムも!?

どうやら、『VIII』にあった感情値による恋愛イベントの変化が復活しそうな気配。ぜひ実現してほしい要素だ。

CHECK! 武器装備のシステムは?

武器の装備は、買って変更していくことになりそうだ。ただし、マテリアやアビリティのようにシステムに絡む可能性もあるかも。

バトル ATBはどうなる!? パーティメンバーは?

常にバトルに新しい試みを加える『FF』。今回も大きな変更があり、かなり大掛かりな仕掛けによって、メンバー総出で戦えるようなシステムが用意されているらしい。また、キャラクターごとにバトルでの特性が異ってくるそうなので、『VII』のバトルのように、極めれば誰を使っても同じといったことはなくなりそうだ。

バトル画面の推移

果たして『X』では?

ルドを歩いていたら敵が出現し、戦闘画面に突入するという。

——戦闘は敵と遭遇した場所が、そのままバトルフィールドになるのですか?

土田：いいえ。これまでのシリーズ同様、戦闘用のフィールドに切り替わります。ただ、ボス戦などココゾというときは、フィールド画面からダイレクトに戦闘に切り替わります。本当はすべての戦闘を切り替えなしでやりたかったのですが、それは次回ということで(笑)。

——毎回ハデになっていく召喚獣などの演出ですが、今回はどうなりそうですか?

土田：そうですね、ビジュアル的な面だけでなく、ストーリーの設定的な部分も考慮して制作しています。演出の長さは、適度な長さで(笑)。

——パーティは何人ぐらいになりそうですか?

北瀬：ちょっと言い方が難しいところですね。基本的に、一度に表示される仲間の人数は3人程度ですが、バトル中に仲間がガンガン入ってこられるようなシステムなので。

土田：PS2だとキャラを何人も表示できるんですけど、何度もコマンドを入力することになると、バトルのテンポが崩れてしまいます。ですから、使いたい能力を持ったキャラを、いつでも呼び出せるようなシステムを考えています。

——キャラクターの入れ替えが、戦闘中に自由にできるようになると?

土田：まあ、そこはバトル画面が出てからということで。ご想像にお任せしますよ(笑)。

——ところで、この世界における魔法はどのような存在なのですか?

北瀬：今回の世界では、魔法は日常生活であたり前のようにあります。『VIII』は現実の世界に近かったので、魔法の設定を何かしらこじつける必要がありましたが、今回は逆にファンタジーなので、誰でも使えるようになっています。

——『VII』以降の伝統というか、「リミットブレイク」みたいな特技が各キャラにつくようになりましたよね。今回それに代わるものは?

土田：一応あります。でもリミットブレイクのような技は、見た目でのキャラの個性は出せると思うんですが、戦略的なキャラの個性というのは表現できないと思うんです。ですから、属性や魔法、攻撃方法などで特徴をつけたいなと。

——イメージイラストを見るとティーダが水の剣を持っているように思えるのですが……、キャラなどに属性があったりするんですか?

土田：たしかにティーダは水との縁が深いキャラではありますが、キャラごとに水とか、氷とか属性が設定されていることはないです。

ほかにもまだまだ新要素が満載の『X』!!

——初めにティーダとユウナのイラストが出ると、どうしても恋愛要素はあるとか思ってしまいますが、プレイヤーの行動や選択肢しだいで、恋愛イベントが発生したりしますか?

野島：多少はあるかもしれません。選択肢には気をつけたほうがいいかもしれませんよ(微笑)。

——シドやチョコボなど、シリーズの顔であるキャラは登場しますか?

北瀬：定番の質問ですね(一同：笑)。

野島：チョコボは出ますね、移動手段として。でも、リアル頭身なのでビックリするかも(笑)。あとシドは……。まあ、キャラクターに関してはご期待くださいという感じです。

——チョコボ、シドとくれば、やはり飛空艇の存在も気になりますが?

野島：飛空艇も出ます。でも、どういう形になるかは……。こちらも続報に期待してください。

——最後に電撃PS読者にひと言お願いします

北瀬：『FF』がSFCからPSに変わったときに受けた衝撃以上のインパクトを与えられるよう、気合を入れて制作しています。ぜひ、楽しみにしていてください。

art director YŪSUKE NAORA

battle system TSUCHIDA TOSHIRO

直良有祐氏プロフィール ゲーム全体のアートディレクションを担当。PS2のリアルタイムポリゴンで表現した世界をぜひ体験してほしいと語ってくれた。

土田俊郎氏プロフィール バトルを担当。かつては、『フロントミッション』シリーズを手がけていた。戦略性の高いバトルに期待してほしいとのこと。

PS2が可能にした、まったく新しいロボットACTの世界

『Z.O.E』の5つの魅力を検証!!

既存のロボットゲームの枠にはおさまらない、新たなる魅力に満ちた『Z.O.E』の世界。今回はその見どころを5つの要素に分けて徹底検証していこう。

ZONE OF THE ENDERS
Z.O.E™
ゾーン オブ エンダーズ

31 ACT　Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
●コナミ ●オープン価格(※) ●MC2(269KB)

エイダ

CHARACTER REPORT【キャラクターレポート】 心を持たないプログラム ADA

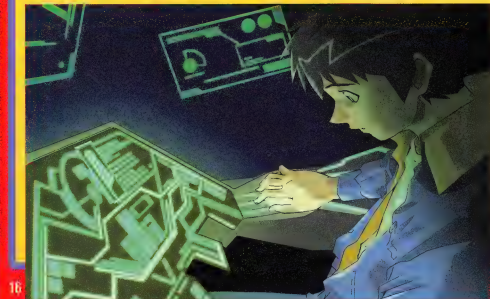
主人公・レオのパートナーであり、物語のカギを握る重要な存在でもある人工知能「エイダ」。その真実を岡村ディレクターが語る！

ディレクターの語るエイダ
Text by 岡村憲明氏(ディレクター・シナリオ担当)

『Z.O.E』の世界は、今から約150年後の未来の太陽系が舞台です。この頃の人類は遠く地球を離れ、月軌道上、火星地表、木星衛星軌道上に至るまで、たくさんの人々が生活しています。

こうした人類の宇宙進出を支えた2つの要素が「LEV(レブ)」と「メタトロン」です。

LEVは、Laborious Extra-Orbital Vehicleの略で、直訳すれば「軌道を外れて自由に動ける作業機械」、ようするに宇宙で動く巨大ロボットです。何百万人という人々が暮らす巨大なコロニーなどの構造物が作られた背景には、このLEVの存在が欠かせません。

もう1つの要素「メタトロン」は、木星の衛星カリストで発見された謎の鉱石です。〝万能の天使〟の名を付けられたこの鉱石は、数々の奇妙な特性を持っています。そして、宇宙放射線の影響を受けない超高速コンピュータの回路であったり、

Z.O.Eの魅力1 操作感

「ロボットアニメ」を自由に操作する感覚が味わえる!!

『Z.O.E』の最大の魅力は、その抜群の操作感にある。従来のロボットACTは、多彩な動きを表現するあまり操作が複雑になりがちだったが、本作は最小限の操作で自在にジェフティを動かすことが可能。また敵との状況に応じて攻撃方法や視点が変化し、初心者でもロボットアニメのような躍動感を体験できるのが特徴だ。ひと足先にその操作感を味わいたい人は、ぜひ発売中の電撃PS－D40号に収録されている体験版をプレイしてみてほしい！

視点 派手な演出でも3D酔いはナシ

通常の移動時の視点は、基本的にジェフティの進行方向へ向いた形になる。だが戦闘時は、敵との位置や距離、攻撃方法により、視点が目まぐるしく変化するのだ。しかも単に派手な視点になるだけではなく、プレイヤーが酔わないように計算されたアングルになるため、3Dゲームに酔いやすい人も安心！

▲▶通常は左スティックを離すと、現在ジェフティが向いている方向へ視点が移動する。そしていったん戦闘に突入すれば、縦横無尽のド派手なアングルに！

攻撃 ボタン1つで状況に合った攻撃が!

攻撃時は、主に通常攻撃用の□ボタンと、サブウェポン用の○ボタンの2つを使用。とくに通常攻撃は敵との距離に応じて遠距離攻撃、近距離攻撃が自動で切り替わるため、敵に向かってボタンを連打するだけでも多彩な攻撃が繰り出せる。

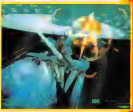
▼静止中にR2を押せば強力なバースト攻撃も出せる！

▲ダッシュ中の攻撃はホーミング性能が高く、敵にヒットしやすい。

移動 360度あらゆる方向へ!!

左スティックを操作すると、ジェフティを前後左右に動かすことができる。さらに、上昇・下降用の△、×ボタンを併用すれば、全方位へ自由に移動することが可能だ。R2と同時に操作すれば素早くダッシュもでき、まさに空間を思うがままに動けるぞ。

▲ダッシュで敵に接近してすかさず攻撃を仕掛けろ！

オービタルフレーム ジェフティ

スペースコロニー・アンティリアで秘密裏に開発されたオービタルフレーム（戦闘用機動兵器）。人工知能「エイダ」が搭載され、多彩なモジュールを組み込むことで、驚異の戦闘力を発揮する。

LEVの改良型であるオービタルフレームの原料であったり、惑星間の往来を可能にした亜光速移動「ウーレンベックカタパルト」の要素であったりと、まさに〝万能〟の鉱石として人類の宇宙進出に貢献しています。メタトロンは、比較的現実の未来に則した『Z.O.E』の世界の中でも、一番〝ファンタジー〟な部分で、またその存在そのものが『Z.O.E』のテーマの1つにもなっています。

この〝謎〟のメタトロンによって〝生〟を受けた存在の1つが、この物語のもう1人のヒロイン、主人公が乗るオービタルフレーム〝ジェフティ〟の人工知能「エイダ」です。ただ、エイダ自身はとくに〝謎のエイダ〟ではなくて、人間と会話するインターフェースを持っている、ただの戦闘アシストプログラムにすぎません。形もありません。

エイダはいかに効率よく敵を倒すか、いかにして自身に被害が出ないように相手へ被害を与えるかを常に考え、操縦者であるレオに適切なアドバイスを行います。エイダには感情がありませんので、敵を殺すことが最良の選択肢だと判断すれば、それを操縦者に促します。助けを求めている人がいても、そうすることが最良の選択肢でないと判断すれば、止めるように警告します。理詰めで口が悪く、感情的なレオとは当初、口げんかばかりしています。

そして、友人達を助けられなかった負い目から、なかばヤケになって人助けをしようとする主人公レオの行動を〝非合理的〟としながらも、次第にその行動を受け入れ、理解し、〝生命〟というものを自ら考えていく。コクピットの中で主人公レオとともに、敵味方を問わず人の生き様に触れることから、「自分がなぜここにいるのか」「命のない自分の〝生きる目的〟は何なのか？」を考えていく……。それが〝エイダ〟です。

エイダに託したキーワードは、理解者、自身の存在意義、そして〝生命〟。空気がなくなって初めてわかる空気のありがたみ、〝生命〟でない存在から見た〝生命〟のありがたみを伝えてくれればと思っています。

今から文明がすすんで、コンピュータが意志を持つ（ように見える）時代がすぐそばに来ているようにも思います。話をしてもまったく人間と変わらない彼ら。それが、ただプログラムされた結果以外の何物でもないとして、それでもなお、彼らを本当に〝人間〟じゃないと言い切れるのか？ エイダにはそんな僕自身の思いを込めました。

少年レオとエイダの関係

ジェフティの頭脳として主人公・レオに的確な指示を与えてくれるエイダ。だが冷酷ともいえる彼女（？）の判断に対し、戦うことに葛藤するレオとは何度も対立することになる。やはりレオと単なるプログラムであるエイダは、相容れない存在なのだろうか？

◀人の搭乗している機体を破壊することに、エイダはためらいを感じない。やはり彼女に〝心〟はないのか？

レオの行動によってエイダの反応が変化？

▶物語が進むにつれて、エイダの反応は[illegible]住民の救出や[illegible]エイダの変化に関係ありそうだが…

 ※：初回限定版『Z.O.E プレミアムパッケージ』の価格は¥13,800です。

Z.O.Eの魅力2 世界観&グラフィック

細かい設定に裏付けされたこだわりの映像を見よ!

PS2で表現された美しいグラフィックは、もちろん『Z.O.E』の魅力の1つ。そして同時に、その映像美を支えている確固たる世界観も、本作の重要なポイントだ。プレイ時は、見事に構築された約150年後の未来をじっくりと眺めてほしい。

世界観 舞台は22世紀のスペースコロニー

本作の舞台は22世紀の太陽系。そのなかでも物語の中心となるのが、木星の衛星軌道上に浮かぶスペースコロニー「アンティリア」だ。本来は資源採掘基地であるこのコロニーは、地球と火星の争いに巻き込まれ、激しい戦場となってしまう。プレイ中はそういった世界情勢や設定を把握すれば、より一層物語を楽しむことができるだろう。

▲▶コロニーという特殊な環境が舞台ながら、"作り物"めいた雰囲気を感じさせない世界は一見の価値あり。内部の構造は全体マップであるグローバルステージで確認することができる。

未来のコロニーをリアルに表現

背景グラフィック 驚くほど描き込まれた背景に注目

アンティリアは居住区や工場区、山岳地帯など、さまざまなローカルステージ（エリア）に分かれている。当然グラフィックはそれぞれのステージごとに異なり、ビルや水路、丘陵地帯などがリアルに描かれているぞ。また建造物のほとんどを攻撃によって破壊できる点にも注目だ。

▼居住区では家や道路、歩道橋のほかに、自動車なども要所に配置されている。その緻密さはまさにオドロキ！

▲巨大な建物を破壊するのは快感！　ただし壊しすぎるとストーリーに悪影響も…？

メカ 独特のフォルムを完全再現

ジェフティをはじめとするオービタルフレームは、新川洋司氏のデザイン画を忠実に3D化したもの。独特の形状や動き、攻撃モーションは必見だ！

▲敵オービタルフレームはジェフティ以上に個性的なデザイン。
◀ジェフティの表面には、常に血液のような光が流れている。

ヴァイオラ レオを狙う彼女の真意は?

火星の武装結社バフラムの一員としてアンティリアを襲撃したヴァイオラは、最初の戦闘でレオと引き分け、以後彼を執拗に狙う。だが死をも恐れぬその姿には、何か別の理由もありそうだが…。

▲▶オービタルフレーム「ネイト」を操り、自ら死地へと身を投じるヴァイオラ。

Z.O.Eの魅力3 登場人物たちの織りなすドラマ

ジェフティをめぐって繰り広げられるドラマチックなストーリー

本作が「ロボットアニメを完全再現」しているのは、なにもアクション部分だけではない。さまざまな思いを抱えた登場人物のドラマも、見どころの1つだ。ここではそのなかでも主要キャラ3人に注目！

主人公・レオ 戦うことに葛藤する1人の少年

偶然ジェフティに乗り込んでしまったレオ。周囲は彼の思いに関係なく、ジェフティを戦場に駆り立てる。戦うことに抵抗を感じるレオは、戦火のなかでどう変わっていくのだろうか？

◀友人の死に対し、何もできなかった自分を責めるレオ。

▲逃げ込んだ先の格納庫でレオはジェフティに出会う。それは偶然か、それとも運命か？

▲輸送船アトランティス号の副長エレナは、レオにジェフティの移送を依頼するが…。

セルヴィス レオを励ます可憐なヒロイン

レオの幼なじみ・セルヴィスもまた、レオに助けられてジェフティへ同乗することになる。彼女の優しさはレオの戦いにどう影響するのか？

◀レオを見つめるその瞳は何を思う？

Z.O.Eの魅力4 多彩なミッション

探索や巨大な敵との戦闘など、その内容はさまざま!

アンティリアからの脱出[illegible]の前には、数々の難関＝ミッションが[illegible]。その内容は[illegible]でなく、[illegible]住民の救出や、[illegible]仕[illegible]トラップの[illegible]など、じつに多[illegible]。これらのミッションをいかに切り抜けていくかも、『Z.O.E』の醍醐味といえるだろう。

住民救出

◀[illegible]マークが表示された建物

[illegible]オービタルフレームを操作

◀無人の機体のみが入ることのできる施設へ潜入するため、敵のオービタルフレーム・ラプターを遠隔操作するミッション。慣れない機体を操作して敵を倒し、[illegible]GEPSジェネレータを破壊することができるか？

中ボス 超巨大なオービタルフレームとの対決は大迫力!

ゲームを進めていく途中では、敵の超大型オービタルフレームと戦うミッションも待ち受けている。その戦闘力はザコとは比べものにならないほど強力。まさに生死を賭けた激戦になること必至だ!

◀最初に戦うことになる大型オービタルフレーム。6本の腕から炎をまき散らして攻撃してくる。

▲▶こちらの動きを止める光球や、超強力なレーザーを繰り出す難敵。さらに途中で飛行形態になり、突進攻撃もしてくる。その多彩な攻撃を回避しない限り勝ち目はない!

▶最初は空中から、その後は2本の長い腕を使って攻撃してくる異形の機体

特定のミッションクリアにはサブウェポンが不可欠!

一部のミッションをクリアするには、その目的に合ったサブウェポンを入手しなければならない場合がある。また、これらの武器を戦闘でどのように使いこなすかも、プレイヤーの腕の見せどころだ。右ではそ[illegible]

▲威力は低いが、かなりの遠距離か[illegible]

▲周囲にジェフティの分身を作りだすことに[illegible]

▲極太のレーザーを、エネルギーが[illegible]

▲数個のビットを放ち、そこからレーザーを[illegible]

Z.O.Eの魅力5 対戦モード

コンピュータ相手とは違う対人戦の駆け引きが熱い!

VERSUSモードでは、本編[illegible]タルフレームを自由に選び、対戦することができる。機体の種類のほかに、レベルを変えてハンデを設定することも可能だ。また画面分割なしの1画面で戦うため、戦闘の迫力は本編とまったく同じ。友人とフレームランナー（オービタルフレームのパイロット）の腕を競い合おう!

◀対戦の舞台も、各ローカルステージ[illegible]

対戦で使用可能なオービタルフレームの特徴

対戦では敵オービタルフレームも使用可能。それぞれ敵として登場するときとは違った攻撃を繰り出すことができるぞ。もちろんジェフティ対ジェフティといった同機体の対戦もOKだ。

◀ジェフティのラ[illegible]、バランスのとれた機体。移動スピードもかなり速く、扱いやすいぞ。

▶最初に登場するザコだけに最弱と思いきや、じつは[illegible]のある攻撃を使いこなせるかがカギ。

◀強力なレーザー[illegible]の反面、飛び道具以外の攻撃が一切ないという極端さ。移動も遅め。

▶マミーヘッドとは逆に、すべての攻撃がパンチという[illegible]体。突進のスピードが非常に速い。

"完全なる"『コード:ベロニカ』の真実がついに明かされる!!

PS2ユーザー＆『バイオ』ファン待望の『コード：ベロニカ 完全版』最新情報をキャッチ！ メインキャラクターや初公開のPS2版画面、そしてシリーズの歴史を徹底解剖するぞ。さらに2大特典の情報も見逃すな!!

主要キャラクター大公開＆シリーズの流れを徹底検証

フルポリゴンのグラフィック、圧倒的なボリュームなど、シリーズ最高の魅力が満載の『コード：ベロニカ 完全版』。なかでも注目すべきは、クリスとクレアの2人を中心としたドラマチックなストーリーだろう。そこで今回は、物語の主要人物を紹介するとともに、本作に至るまでのシリーズの経緯を追ってみた。プレイを楽しむためにもぜひチェックしてほしい！

▲「2丁拳銃」をはじめ新アクションが追加され、アクション性も大幅にアップしている。

▲新たなイベントではウェスカー復活の理由が語られる？ また2大特典の情報はP.23でチェック！

『完全版』ならではの要素に注目せよ!!

『完全版』では重要人物であるウェスカー関連のイベントを新たに収録。さらに『バイオ』5周年記念DVDや『デビル メイ クライ』の体験版といったビッグな特典も！

3.22 バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
A・AVG ●カプコン ●¥6,800 ●MC2（KB数未定）

BIOHAZARD® -CODE:Veronica- 完全版
バイオハザード コード:ベロニカ

-CODE:Veronica- prologue プロローグ

ラクーンシティを脱出したクレアは、消息を絶っていた兄・クリスの行方を追い、彼がいるというヨーロッパへ飛ぶ。だがアンブレラのパリ研究所へ潜入中、敵に発見されたクレアは、警備部隊の隊長・ロドリゴの手によって捕らえられ、南米のロックフォート島刑務所へと移送されてしまった。そしてクレアの到着とほぼ同時に、刑務所は謎の組織の襲撃を受けて壊滅的なダメージを受ける。その際、負傷したロドリゴは絶望感からかクレアを解放。彼女は島からの脱出をはかることに。しかし、その島には想像を絶する恐怖が待ち受けていたのだった…。

CHARACTER FILE

極限のドラマをつむぐ登場人物たち

激しく火花を散らす2つの兄妹愛

本作のストーリーはレッドフィールドとアシュフォードという2組の兄妹を軸に展開していく。強い信頼を武器にアンブレラを追うクレアとクリス、そして歪んだ愛で結ばれたアレクシアとアルフレッド。まったく対照的な兄妹愛が描かれたドラマと、極上のアクション&グラフィックが融合した本作は、もはや"プレイするホラー映画"といっても過言ではない！

▲アシュフォード兄妹の愛は常軌を逸している。◀兄・クリスを心から信じているクレア。

Redfield 信頼と絆の兄妹愛

兄を追って果敢に戦う女子大生

クレア・レッドフィールド

バイクを乗り回す、好奇心旺盛な本作のヒロイン。勇敢で無鉄砲なところもあるが、どんなに危険なときでも他人を思いやる優しさも持っている。

激戦をくぐり抜けてきた最強のタフガイ

クリス・レッドフィールド

クレアの兄。元空軍パイロットにしてラクーン市警の特殊部隊「S.T.A.R.S.」の一員。高い戦闘能力と持ち前の正義感を武器に、捕らわれた妹の救出へ向かう。

VS

Ashford 狂気と妄執の兄妹愛

高貴にして冷酷な謎の美女

アレクシア・アシュフォード

アルフレッドの双子の妹。10歳にして有名大学を首席で卒業するほどの、天才的な頭脳の持ち主。性格は冷酷で、兄に対しても絶対的な女主人としてふるまう。

アレクシアに心酔する孤島の独裁者

アルフレッド・アシュフォード

アレクシアの兄で、ロックフォート島刑務所の司令官。性格は残虐かつ執念深い。アレクシアを溺愛しており、彼女のためにアシュフォード家の再興を目指す。

考察 アシュフォード家とアンブレラの関係

シリーズを通して災害の元凶となる企業・アンブレラは、アシュフォード家の第4代当主・エドワードと、オズウェル・E・スペンサー卿の2人によって設立された。だがその後、世界有数の貴族だったアシュフォード家は、第5代当主・アレクサンダーの代で没落。その結果、現在はスペンサー家がアンブレラ内の実権を掌握し、アルフレッドは孤島の司令官という閑職に追いやられることとなる。

アシュフォード家家系図

- ベロニカ
- スタンリー
- トーマス／アーサー
- エドワード
- アレクサンダー
- アレクシア／アルフレッド

2組の兄妹を取り巻く3人の男たち

ここで紹介する3人の男たちは、上の2組の兄妹の戦いに深く関わってくる。血気盛んなスティーブ、クレアを解放したロドリゴ、そしてクリスを激しく憎むウェスカー…。三者三様の思惑が、2組の兄妹の戦いにどのような影響を与えていくのか？　本作をプレイする際は、この3人の動きから一瞬たりとも目が離せない！

クレアと行動をともにする若きガンマン

スティーブ・バーンサイド

クレアが刑務所内で出会う17歳の少年。とある理由から他人に対して強い不信感を抱いており、クレアに対しても常に強がった態度をとる。

◀▲クレアとの出会いにより、スティーブの心はどのように変化していくのか？

ロックフォート島の警備部隊長

ロドリゴ・ファン・ラバル

アンブレラの私設軍隊の部隊長にして、刑務所の警備部隊長。刑務所が襲撃された直後にクレアを解放する。アンブレラの仕事に嫌気がさしているらしいが…。

帰ってきたS.T.A.R.S.の裏切り者

アルバート・ウェスカー

かつての「S.T.A.R.S.」隊長。タイラントに殺されたと思われていたが、本作で謎の復活をとげる。クリスに対して敵意をむき出しにし、彼を執拗に狙う。

▼▶サングラスの奥に鋭い眼が光る。本作でクリスとの決着はつくのだろうか？

BIOHAZARD HISTORY

『バイオハザード』――その惨劇の歴史

「バイオハザード」シリーズは、それぞれの作品の物語や登場人物が複雑にも絡み合って展開している。そこで、ここではそれらを把握するための事件簿と人物相関図を公開。とくに「コード：ベロニカ 完全版」をプレイする前に、「1」と「2」の主人公でもあるクレア＆クリスの活躍を振り返っておけば、オモシロさが格段にアップするはずだ。また、これまでのシリーズを通してプレイしている人は、過去作品の主人公たちの、その後の動向にも注目してほしい。

考察 シリーズを通して描かれる「S.T.A.R.S.」と「アンブレラ」の戦い

「S.T.A.R.S.」とは、ラクーン市警察内に結成された特殊精鋭部隊。これまでのシリーズでは、彼らとその関係者たちが、巨大企業「アンブレラ」の引き起こしたバイオハザード（生物災害）と死闘を繰り広げる姿が描かれてきた。はたして「コード：ベロニカ 完全版」では、どのような戦いが「S.T.A.R.S.」のメンバーたちを待ち受けるのか？　またアンブレラ側のさらなる暗躍は？

▲アンブレラにも、秘密傭兵部隊「U.B.C.S.」が存在する。

▲惨劇により、「S.T.A.R.S.」メンバーの約半数は死亡…

『バイオハザード』シリーズ事件簿

	事件内容
5月11日	ラクーンシティ郊外の洋館でバイオハザードが発生。この日以降、変死体の発見、アークレイ山地近辺での大型モンスター（ケルベロス）の目撃事件などが相次ぐ。
7月23日	**BIOHAZARD 0** アークレイ山地での猟奇事件に対し、ラクーン市警（R.P.D.）は「S.T.A.R.S.」ブラヴォーチームを投入。事件の解決を試みるが、彼らの乗ったヘリが消息を絶ってしまう。「S.T.A.R.S.」の新人、レベッカ・チェンバースを主人公に「BIO HAZARD」までのブラヴォーチームの足取りが語られる（ニンテンドーゲームキューブにて発売予定）
7月24日	**BIO HAZARD** 行方知れずとなったブラヴォーチームの捜索と調査のため、「S.T.A.R.S.」アルファチームが謎の洋館に潜入する。主人公はアルファチームのクリス＆ジル。アンブレラが極秘開発していた生物兵器「B.O.W.」が脱走して「Tウイルス」が流出し、洋館（研究所）は地獄と化す。しかも、隊長であるウェスカーの裏切りなどにより、「S.T.A.R.S.」のメンバーの半数が死亡するという最悪の事態に
7月25日	最終的に研究所を爆破して細菌のせん滅をはかる。アルファチームのクリス、ジル、バリー、ブラッド、ブラヴォーチームのレベッカが脱出。
8月８日	クリスが洋館事件の詳細を報告するが、署長は相手にせず。この日近辺から街のあちこちで「化け物を見た」という証言が相次ぐ。これを受け、クリスが連邦捜査局に調査を依頼
8月24日	クリス、ジル、バリーの3人が「Gウイルス」の情報をつかむ。クリスとバリーはさらに調査するためヨーロッパへ向かう
9月23日	大量のウイルスが流出しラクーンシティを襲う。市民の脱出が不可能になってしまう
9月26日	ゾンビの集団がラクーン市警を襲撃。さらに、通信機器の破壊により外部との連絡が不可能に
9月28日	**BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE** アンブレラの研究施設を調べるため、ラクーンシティに密かに残っていたジルが行動を開始。すでに「Tウイルス」が蔓延したラクーンシティから、アンブレラが派遣した「U.B.C.S.」の生き残り・カルロスと協力して脱出をはかることになる。最終的に10月中旬、「S.T.A.R.S.」を執拗に追う「ネメシス－T型（通称「追跡者」）から逃げ切り脱出に成功するが、ラクーンシティは米政府によるミサイル攻撃で消滅
9月29日	**BIOHAZARD 2** レオンがラクーン市警に着任。同日、兄クリスを追ってきたクレアがラクーンシティに到着。だが、すでにラクーンシティはウイルスにより、死の街へと変貌していた。ラクーン警察に逃げ込んだ2人は協力して脱出を試み、そのなかで謎の女性エイダ、幼い少女シェリーに出会うことになる。また自らの体に「Gウイルス」を投与して怪物化したウィリアム・バーキン博士が、娘のシェリーを執拗に狙う
9月30日	レオン、クレア、シェリーの3人が街を脱出。エイダは行方不明に
11月7日	**BIOHAZARD GUN SURVIVOR** とある孤島にてバイオハザードが発生してしまう。調査に当たったのは、記憶喪失の青年だった。だが主人公は、レオンから調査を依頼された探偵であったことを思い出し、アンブレラがまたしても新型ウイルスを開発していたことを突きとめる
12月末日	兄のクリスを追ってアンブレラのパリ研究所に潜入したクレアが捕らえられ、南米のロックフォート島の刑務所に移送される

そして舞台は『コード：ベロニカ 完全版』へ

ここではシリーズの時間軸を追って解説するとともに、事件の元凶となったウイルスについて解説。また、歴史の裏で「S.T.A.R.S.」と「アンブレラ」が何をやってきたのか、ピックアップして紹介していくぞ。

Tウイルス誕生　「1」のバイオハザードの原因となったTウイルスは、生物兵器「B.O.W.」を生み出すためにアンブレラが開発したもの。人間が感染した場合は、脳細胞が破壊され、理性も思考能力もない〝生ける屍〟になってしまう。

BIOHAZARD 0

「1」作目に至る流れが判明？

ゲームキューブで発売予定の「0」は、ブラヴォーチームの新米隊員、レベッカが主人公。ストーリーは「1」の1日前、ラクーンシティ郊外で発生した謎の事件解決に彼らが向かうところから始まるらしい。なぜブラヴォーチームが全滅したのか、アンブレラがどのように関わっていたのかなど、今まで不明だった点が明かされるらしいが……？

BIOHAZARD

惨劇の幕開け

研究所のバイオハザードにより、実験用のB.O.W.「ケルベロス」が脱出。それにより「S.T.A.R.S.」が派遣されることになった……というのは表向きの情報。実際はアンブレラと内通していたアイアンズ署長が、B.O.W.の実戦データ収集のために「S.T.A.R.S.」を送り込んだ、というのが真相だ。また、隊長のウェスカーもアンブレラと内通していたが、技術を独占しようと独走。最後は自らが目覚めさせた最強のB.O.W.「タイラント」によって倒される。

▲当初は、アルファチーム隊長として頼もしい態度を見せるウェスカーだが……。

▼唯一の生き残り、レベッカとの出会い。クリスは彼女と協力して館を脱出することに。

BIOHAZARD 3

「2」の1日前の時間軸

クリスたちの報告を聞いたアイアンズ署長は、アンブレラからの命令で、「S.T.A.R.S.」を弱体化させてしまう。だがクリスたちは、あきらめずに調査を続け、ＦＢＩを通してGウイルスの存在をアメリカ政府に告発。だが時すでに遅く、Gウイルスの人体実験が地下研究所で行われ、さらに廃棄物を経由してラクーンシティ全体にウイルスが蔓延。またたく間に死の街と化す。

▼アンブレラはこの事実を抹消するため、「U.B.C.S.」を120人も投入する。

▲「S.T.A.R.S.」抹殺のため「追跡者」も登場!!

Gウイルスの脅威　Gウイルスは Tウイルスの改良型であり、天才化学者ウィリアム・バーキンによって開発されたもの。感染対象を短期間で不死ともいえるレベルまで成長させ、最終的にはウィリアム自身が、その恐るべき力を見せつけた

BIOHAZARD 2

ウイルスをめぐる攻防

レオンとクレアがラクーンシティに到着するのと前後して、「Gウイルス」を奪取するため、HUNKをはじめとするアンブレラの極秘部隊が投入される。だがウイルスの受け渡しを拒否したウィリアム博士は、自らの体にGウイルスを打ち込み暴走。また同じくGウイルスを奪取しようとした米軍も地下経路で部隊を潜入させるが、アンブレラ側がタイラント5体を投入し、壮絶な相打ちとなる。そして最終的には滅菌のため、ラクーンシティへミサイルが投下されることに。

▲「1」最強の敵だったタイラントが、5体も投入された。

▼まるで何かに取り付かれたかのように、ウイルスの研究に没頭するウィリアム・バーキン博士。

シリーズの登場人物相関図

※ラクーンシティ壊滅時点での生死
■…生存　■…死亡　■…生死不明

…ような人物がアンブレラによるバイオハザードに関わり、命を落としている。…んな人物が物語のカギを握るのだろうか？

S.T.A.R.S. SIDE スターズ

「S.T.A.R.S.」は、ラクーンシティで発生する特殊な事件の解決を目的に、ラクーン市警内に結成された部隊。さまざまな特殊工作のプロによって構成されており、隊長のアルバート・ウェスカーのもと、アルファ、ブラヴォーの2チームが存在した。だが洋館におけるバイオハザードによって部隊は壊滅し、アンブレラのスパイであったウェスカーは消息不明に。現在は生き残った隊員が連絡を取り合いつつ、独自に行動している。

R.P.D.(ラクーン市警察)

S.T.A.R.S.

アルファチーム
■アルバート・ウェスカー
■クリス・レッドフィールド
■ジル・バレンタイン
■バリー・バートン
■ブラッド・ヴィッカーズ
■ジョセフ・フロスト

ブラヴォーチーム
■レベッカ・チェンバース
■リチャード・エイケン
■ケネス・J・サリバン
■フォレスト・スパイヤー

■警察官レオン・S・ケネディ
■クレア・レッドフィールド

スパイとして潜入
恋愛関係?
協力
救出

バイオハザード2

▲S.T.A.R.S.…の素顔もチェックできた。

巨大企業アンブレラ

■オズウェル・E・スペンサー
■エドワード・アシュフォード
設立に尽力
■アルフレッド・アシュフォード
■アレクシア・アシュフォード

U.B.C.S.(バイオハザード対策部隊)
■ニコライ・ジノビエフ(調査員)
■ミハイル・ヴィクトール
■カルロス・オリヴェイラ
■マーフィー・シーカー
■タイレル・パトリック(調査員)

ライバル
U.S.S.(極秘部隊)
■HUNK
ウイルスを奪取

研究員
■ウィリアム・バーキン
■アネット・バーキン
■シェリー・バーキン
親子
任務のため接触
■エイダ・ウォン

Umbrella SIDE アンブレラ

アメリカ中西部にある工業都市・ラクーン市を筆頭に、世界各地に拠点を置く巨大企業。表向きは世界的なシェアを誇る製薬会社だが、裏ではウイルス兵器や生物兵器を研究開発している。これまでのシリーズでは、裏で事件の糸を引いていたことはわかっているものの、その組織の全貌はまだ判明していない。また『3』に登場した「U.B.C.S.」をはじめ、「裏」の商品売買のトラブル時などに駆り出される特殊部隊も存在する。

バイオハザード3

▲「U.B.C.S.」は、『2』で登場した「U.S.S.」とライバル関係にある。

考察 生き残ったキーパーソンたちのその後は?

これまでのシリーズで生き残り、なおかつ『コード:ベロニカ 完全版』での登場が不明な人物たちの、現在の消息をチェック。ぜひ彼らの今後の作品における活躍に期待したいところだ。

ジル・バレンタイン
…ラクーンシティを脱出したが、現在はクリスと合流するために行動中…定の『バイオハザード4』では、ふたたびジル&クリスの「S.T.A.R.S.」復活があるかも?

レオン・S・ケネディ
『2』でクレア、シェリーとラクーンシティを脱出したレオンは、…『コード:ベロニカ 完全版』で、クレアからの救援要請を受信し、クリスと連絡をとる。

エイダ・ウォン

バリー・バートン

そのほかの生存者は?
このほかにも『2』に登場した「U.S.S.」のHUNKや、『3』でジルと脱出したカルロスなど、生存は確認されているが消息不明のキャラもいる。今後の登場予定はいかに?

『コード:ベロニカ 完全版』の2大特典が判明!!

特典1 『バイオハザード』5周年記念DVDを先着順に配布!

『コード:ベロニカ 完全版』発売時は「バイオハザード5周年記念DVD」を先着順で配布することが決定。シリーズの歴史がわかる「ウェスカーレポート」や、スタッフへのインタビューなどが満載だ!

発売日はゲームショップへGO!

特典2 シリーズの生みの親・三上真司プロデューサーが贈る新作『デビル メイ クライ』の体験版が同梱決定!!

さらに、PS2タイトルとして先日発表されたばかりの新作ACT『デビル メイ クライ』の体験版も、本作に同梱されることが決定! 次々と登場する悪魔を、銃と剣、そして「魔人の力」でガンガン倒していく爽快感を、ぜひこの体験版で堪能してもらいたい!

悪魔の力を身に宿した…
「魔人ダンテ」の真の姿を見よ!

▲▶電撃攻撃など、人間離れした技が発動。これが主人公・ダンテに隠された真の力なのか!?

GRAN TURISMO® 3 THE REAL DRIVING SIMULATOR A-spec

ここに来て発売日変更……しかし!!

今年発表された最新車種の収録と、さらなるクオリティの向上を図るため、やむなく発売日を変更することになった『GT3』。非常に残念ではあるが、4月になればリミットもメーターも振り切った最高のRCGがプレイできるはず！ 今回は、収録が決まった最新車種と待望の新コースを公開だ!!

4月(予) RCG **グランツーリスモ3 A-spec**
●SCE ●¥6,800 ●MC2(KB数未定)

シリーズ初のウェットコース大公開!!

究極のリアルさを追求する『GT3』は、ついに雨天時の路面状態までも再現！ そのクオリティの高さは、画面写真を見れば一目瞭然だ。見るからに滑りそうな(!!)路面でクルマはどんな挙動をするのか、早くプレイしてみたい！

SS Route5の収録も決定!!

▶このウェットコースは、前作にも収録されたSS(スペシャルステージ) Route5。ファンにはおなじみだ。

◀立体交差や背景なども描き込まれていて、従来とはまるで別モノ。

▲濡れた路面に反射するヘッドライトの光、駆動輪が巻き上げる水しぶきなど、ビジュアルのリアルさはもう文句ナシ！

NEW CARS Information 新車情報

MITSUBISHI ランサーエボリューションⅦ

項目	値
全長(mm)	4455
全幅(mm)	1770
全高(mm)	1450
ホイールベース(mm)	2625
エンジン形式	4G63
総排気量(cc)	1997
最大出力(ps/rpm)	280/6500
最大トルク(kgm/rpm)	39.0/3500
価格(万円)	298.8

ハイパワーにして低価格を実現!!

限定生産台数を従来の6000台から1万台に増やして価格を抑えている。そのうえトルクもアップ！

MAZDA RX-8

項目	値
全長(mm)	4765
全幅(mm)	1760
全高(mm)	1350
ホイールベース(mm)	2720
エンジン形式	2ローター
総排気量(cc)	654×2
最大出力(ps/rpm)	280/9000
最大トルク(kgm/rpm)	29.0/8000
価格(万円)	300

新型エンジン"レネシス"搭載!!

そのスタイルはもちろん、エンジンにも注目！ NAで280馬力を発生させる超高回転型ユニットだ。

ウワサの日本の市街地コースがついに判明!!

昨年9月のTGSで、『GT』シリーズの生みの親である山内氏が、実在する市街地コースの存在を語って以来、さまざまな予想が飛び交ってきた『3』の新コース。ようやくその全貌が明らかになったぞ！　実在する街並みを再現しているとあって、気になるのはコースのルートとその再現度。発表されたコース図を見ると、ユーザーの期待どおりに走り応えのあるコースに仕上がっているぞ。さっそくそのコースレイアウトと各ポイントの画面写真を紹介しよう。

新コース 日本の市街地のコース名は Tokyo R246

国道246号線（青山通り）をホームストレートとする周回コース。ショートカットのルートもあることから、ショートとロングの2タイプのコースが用意される可能性も大。続報をお楽しみに！

神宮球場前のイチョウ並木の道を走る!

美しいイチョウ並木が続く、神宮外苑の周辺を走り抜ける！　緑豊かな風景が広がっていることから、季節は春なのかもしれない。背景には神宮球場のシルエットも描かれていて、その再現度はバツグンだ。

▶すっくと立ち並ぶのはイチョウの木々。コース幅は、やや広めで走りやすそうだ。

後方には神宮球場！

▲後方には神宮球場がそびえ立つ。ここは国立競技場や秩父宮ラグビー場も近くにある場所だ。

緩やかなコーナー＆下り坂が待つ

迎賓館のある赤坂御用地に沿って続く、外堀通りを走行。下りながら複合コーナーをクリアするという、テクニカルな場所だ。高度なライン取りが求められそう。

▶緑地と高層ビルのコントラストが映える風景。

第1コーナーは青山2丁目交差点

ちょっとだけ上り坂になっているホームストレート。直線でスピードに乗せて、交差点の直角コーナーに突入！　ドリフトでクリアしたあとは、神宮球場方面に向かって疾走するのだ。

◀スピードに乗った車体を減速させるため、強烈なブレーキングが求められるぞ

▶都心でドリフトするのは、ちょっと悪いことをしている気分!?

●ホンダビル　●SCE本社ビル

陸橋下をくぐり抜ける

この赤坂見附周辺は、複数の道路が交差するため、陸橋が多いところ。高架下を走り抜けることで、かなりのスピード感が味わえそうだ。

▲複雑に入り組んだ陸橋がていねいに描かれている。後方に、某有名ホテルらしき建物もみえる。

▲陸橋やビルのすき間から光が差し込む。ドライバーズビューだと、まぶしいくらいに感じるかも。

スタート地点はカナダ大使館前

以前、SCEも入っていたカナダ大使館ビルの前あたりがスタート地点。片側4車線の広い道路なので、レースを行うには絶好のシチュエーションだ。観客席も特設されている。

◀すぐ近くには和菓子の老舗「と○や」の青い看板が!?

CHECK POINT 青山通りの街並みを完・全・再・現!!

コースの舞台となる青山通りが、どこまで再現されているのか。その再現度を実際の写真と比較してみたぞ。これはもう、一目瞭然。現地を知る人なら、有名なビルなどがカンペキに再現されていてビックリするはず。

SCE本社ビル

◀ガラス張りの建物の中央部に、SCEのロゴが掲げられている本社ビル。ロゴがバッチリ確認可能。

▶本社ビルの近所には、赤坂警察署がある。スピード違反にはくれぐれも気をつけよう（笑）。

ホンダビル

◀「タンク、テヒュー」のキャッチが書かれたタレ幕が下げられている。文字まで読めてしまうとは。

▶ご覧のとおり、実際のホンダビルにもタレ幕が吊り下げられている。ゲーム中ではその文字が変わる？

世界観や魔法など4つの新情報をキャッチ!!

キングスフィールド
KING'S FIELD IV

PSを代表する人気3D・RPGシリーズ『キングスフィールド』。その最新作となる『Ⅳ』の、世界観や魔法などに関する新着情報を公開!!

3月(予) RPG	KING'S FIELD IV
	●フロム・ソフトウェア ●¥6,800 ●MC2(KB数未定)

◀グラフィックの表現も格段に向上した『Ⅳ』

▼まだ見ぬ新しい世界には、数々の謎が…

シリーズ最新作の『Ⅳ』は、舞台が一新されながらも、前作までの舞台とのつながりもしっかり残されていることが判明した。今回は、その世界設定を中心に、初公開の魔法や新ステージの情報もあわせて紹介していくぞ。

前作との時間系列

ヴァーダイトの時間

- オルファイン、始まりの地へ引き込む。ハイエルフたちのシース信仰が始まる
- ハーバインⅢ世が北方統一王国を築く
- ハーバインⅢ世メラナット島の築城に失敗。王国はその後衰退し崩壊
- ヴァーダイトの地に魔族が訪れ王となる。墓所の探索を始める
- ラインハルトⅢ世、魔導器探索を命じる。シャン、父を捜しに墓所へ(KFⅢ)
- 聖剣が教王に盗まれる。アレフ、メラナット島へ(KFⅡ)
- 聖王乱心。ライルがこれを倒しヴァーダイトは平和になる(KFⅢ)

ネフライトの時間

- ハイエルフにさまざまな技術を教わる。門を造る
- 魔族が暴走。ハイエルフから魔導器をもらい、これを鎮める
- 噴火が起こり、古の都は地中に埋まる
- ドワーフが住みつく
- ドワーフ王乱心。王を封印するが、一族は滅ぶ
- ネフライト王国創世期。ファーブルの地に古の都を発見。発掘調査始まる
- 異王によりシェーダイドが建国される
- 異王が賢者によって封印される
- ジルコニアⅡ世、ファーブルに遠征隊を出す

ヴォラドがギーラとシースに分裂する

ギーラとシースが同化した際、取り残された負の感情が意識体となる

KING'S FIELD IV

2つの国の時間的な関係。ただし軸の長さは、実際の時間の幅と比例しない。

オブジェクト
OBJECT 物を利用した仕掛けも登場!!

前作までは、道端に置かれている障害物や扉などは、あくまでもマップの一部として扱われていた。しかし今作『Ⅳ』では、プレイヤーが攻撃することによって、破壊可能なオブジェクトも存在するのだ。これにより、ロープを切って橋を落としたり、天井を落として階段を作るといった、オブジェクトを利用した謎解きも豊富に用意されている。また、氷は火属性の魔法でしか溶かせないなど、特定の攻撃(属性)でしか破壊できない物も存在しているのだ。

▲破壊することで開く扉も存在するようだ。壊せるオブジェクトは、基本的に一撃で破壊可能。

◀壊すことが可能な場合、木製だったり、壊れかけていたりと、見た目で判断できるようになっているぞ。

世界観
WORLD 前作とのつながりも見えてきた!!

世界を読みとるキーワード

ハードがPS2へ移ったことで、『Ⅳ』は物語的に仕切り直しとなり、舞台もこれまでのヴァーダイトからネフライトへと変更された。つながりはないと思われていたこれら2つの舞台だが、じつは同じエレギリア大陸に存在する国であったことが判明。当然、ギーラとシースに分裂した大地の神ヴォラドなど、古代から伝わる神話や伝説は共通しているのだ。ここでは、ネフライト側の世界設定から、重要なキーワードを紹介していこう。

■ネフライト国:エレギリア大陸北西に位置する、人口約5000の中規模の王国。魔法の概念は存在しているが、現在は使える者がいない。

■ファーブル地方:ネフライトの最北端に位置する極寒の辺境地域。過去に大規模な噴火を起こした火山がある。

■古の都:ファーブルの地下に眠る古代の都。その時代、人間とエルフは共

魔法に関しては、前作までの火、土、風、水、光の5つの属性に加え、新たに闇の属性が追加。6属性合わせて合計30種類の魔法が登場する。効果は大きく分けて、直接攻撃魔法と戦闘補助や回復などの間接魔法の2タイプ。各属性ごとに熟練度が設定されており、これが高くなるほど威力や効果が増していくのだ。なお、今回加わった闇属性の魔法は、敵を毒や暗闇の状態にするなど、敵ステータスへの干渉がメインとなるようだ。

▲使用時のエフェクトも迫力満点。

◀熟練度は、魔法を使うごとにアップしていく。

魔法の修得は？

▲今は誰もいないドワーフの住処。すっかり荒廃している様子だが……。

▼住処の中には、数々のモンスターも住み着いているようだ。

新たなるステージ情報が続々と判明!!

これまでのシリーズとは異なる地域を冒険する『Ⅳ』では、火山や海底など、舞台となるステージのバリエーションも大幅にアップしている。前回は、聖堂や廃村など、そのほんの一部を紹介したが、今回新たに9種類のステージが判明したので、ここでそれらを紹介していこう。それぞれのステージが、具体的にどういった場所なのか、いかなる理由で訪れるのかといったことはまだ不明。しかしこれだけの数があると、今回の舞台がいかに広大であるかを実感してもらえるハズ。また、寒々とした海底洞窟や、自然の暖かみが感じられる美しい海岸線など、ハード性能の向上によるグラフィックの進化には目を見張るものがある。

大樹の根 ◀巨大な木の根がダンジョンに。リーパーが徘徊している。

鍾乳洞 ◀地下に広がる鍾乳洞。骨の魔人（スケルトン）が徘徊する。

イクスの村 ◀主人公が住んでいた村。今は廃村だが残っている人もいる。

海底洞窟 ◀海底にできた侵食洞。天井の切れ目からは自然の光が差し込む。

崖 ◀霧の立ち込める崖。誰が作ったのかわからない吊り橋がある。

海岸 ◀美しい海岸線。この海岸には、古い灯台も存在している。

精錬所 ◀ドワーフの精錬所。巨大溶鉱炉の周りを無数の溶岩水路が流れる。

鉱夫の村 ◀鉱山で働く男たちの休憩施設。現在、人はいない様子だが……？

存していたという。過去に何度も調査が行われたが、詳しいことは依然不明。

■守護の家系：かつてファーブルに大きな噴火があったとき、1人の剣士が遺跡に向かい噴火を鎮めた。のちに、剣士の子孫はファーブルにおいて「守護」と呼ばれる家系となる。『Ⅳ』の主人公は、この家系の生まれ。

■魔導器：遥か昔に何者かによって作られた強力な力を持つもの。かつてファーブルを救った賢者が、真王の封印と火山の鎮火のため、3つの魔導器を結界として使用した。

■ドワーフ：ネフライトが興る前、フ

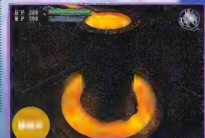
ァーブル地方に住みついていた種族。高度な精錬所を作り、レアメタルを掘って暮らしていたが、ある時を境に突然姿を消す。

■真王とジェーダイド：かつて、古の都で魔導器を手に入れた男がその力を利用し反乱を起こした。男は真王を名乗ってジェーダイドを建国するが、反乱はすぐに鎮圧。真王は、とある賢者によって地下の神殿に封じられる。

■門：真王が作っていた異界から魔族を召喚する装置。門を開くためには、大量の生体エネルギーが必要。

■ヴォラドの剣：創世のとき、ヴォラドが造った強力な剣。この剣の助けもあり、かつて古の都はエルフと人間の楽園であった。しかし、しだいに横暴になっていった人間たちから自らを守るため、エルフたちは剣を奉納する神殿を3つの武具で封印した。

■エルフの精錬所：古の時代、精錬所を造り、人間に火を操る技術を教えようとしたエルフがいた。人同士が争いを始め、同族たちがこの地を去っても、男は精錬所の建設を続けた。そして完成後、男は姿を消し、彼の愛用したフレイムソードだけが残されたという。

目覚めることのできない「死」か…
目覚めることのできる「死」か…

不可思議な運命が

強力な「死」の運命と戦うタイムアドベンチャー

目的は「死」の運命の回避

人間、いつかはかならず死ぬとわかっている。しかし、常に死の危険に脅かされているとしたら？　人は運命に逆らって生きる希望を持てるだろうか？　『SOM』で主人公アイクは、時間を移動する手段を入手し、過去の世界を旅することで、自分の死の原因を突き止め、それを回避していくのだ。

▲死後に訪れる闇の世界で、アイクはホムンクルスと出会い、時間を旅することになる。

◀突然襲いかかる死から、完全に逃げ切ることができるか!?

「死」の運命と戦うキーポイント

ホムンクルス

▲闇の世界に住む。アイクを生き返らせて転送機を渡す。その目的は？

転送機

◀過去の世界と現代を行き来できる装置だ。

▶過去へジャンプするタイミングが来たら、転送機を使おう。

時間との戦い

◀現代で自分が死ぬ時間までに、過去の世界で原因を探るのだ。

歴史への干渉

◀死を回避するために、過去の事象を変えろ！

▶過去を変えれば、現代も変化している。

Shadow of Memories
シャドウ オブ メモリーズ

死の運命と闘うAVG『シャドウ オブ メモリーズ（以下SOM）』。今回は舞台となる町と登場人物にスポットを当てる。

3/1	Shadow of Memories
AVG	(シャドウ オブ メモリーズ) ●コナミ　●オープン価格　●MC2（120KB）

作家 宮部みゆきさんも推薦!

このゲームはあなたに、戦士や賢者になることを求めはしません。ただ、理不尽な運命の輪にとらわれたアイクを、真実へと導く灯火となってほしいのです。ほんの少しの勇気と希望をもって——。

▲宮部さんをも魅了した美しい映像。彼女が本作を推薦するのもうなずける。

［みやべみゆき］
言わずと知れたベストセラー作家。大のゲーム好きとしても知られている。

「現在」と「過去」を交差していく…

アイクが旅する…………
4つの時代と1つの舞台

1 綿密にからみ合う「現在」と「過去」

『SOM』の物語は同一の街を舞台にいろいろな時代で展開していく。現代から約500年前までさかのぼることにより、街も住人も変化するぞ。

◀▼綿密に描き込まれた街並み。これが20年、100年、そして500年と時を逆行するたびに、少しずつ変化する。

時の流れの変化を感じ取ろう

参考 『SOM』の人物がリアルに表現される新技術

『SOM』では、キャラクターの表情がよりリアルなものになるよう、さまざまな新技術が採用されている。場面に合わせて、目や口が実に自然な動きを見せてくれるのだ。

◀発音する母音、子音に合わせて、細部まで表情をプログラミング。

▶感情が伝わってくる表情に、気分もグッと盛り上がるぞ。

1584 / 1902 / 1979 / 2001

魔女や騎士たちが活躍した時代

現代から約500年も時をさかのぼった中世時代。魔女や騎士といった人々が存在した頃だ。

▲▶閑散とした風景の中にアイクを救う秘密が隠されている？

古き良きモノクローム色の時代

ゆるやかな流れで文明化されていったこの時代は、ヨーロッパでも一番いい時代だった？

▲▶落ち着いた感じの石畳や部屋の内装を楽しむのも一興。

登場人物たちが生まれた時代

今から約20年前。アイクの旅によって、現代に生きる人たちとの因縁が生じる時代でもある。

▲▶現代と比べて、景色もそう変わらない。

科学が勝利を収めた時代

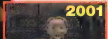
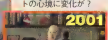
科学で解明されないことはないと思われる現代で、アイクは驚くべき出来事に遭遇することに。

▲▶この時代から、アイクは過去に向けて旅していくのだ。

2 同じ街だからこそ見られる「現在」と「過去」の関係

１つの街が舞台となる『SOM』では、そこに住む人々の歴史を見ることもできる。アイクは時をさかのぼり、人々の先祖～子孫に出会うのだ。

1584 / 2001

▼現代でも、顔つきが似た女性とバッタリ。

▲中世時代でおしゃべり好きなおばさんに遭遇？

1979 / 2001

▼そして現代、エッカートの心境に変化が？

▲20年前、美術館長エッカートの妻が殺された。

1584 / 1902 / 1980

たとえばこの人物は

◀中世では画家をしていた人のよい彼。

▶100年前の世界では写真の仕事を。

◀先祖の血を継いで、現代では映画監督に？

Oleg Franssen オレーグ

Shadow of Memories 研究読本
[シャドウ オブ メモリーズ けんきゅうどくほん]

研究テーマ ゲームの世界でよく登場する「錬金術」の本当の姿とは？

金はその輝きから「太陽」＝神の、またさびないということから不老不死の象徴とされた。その金を人工的に作る研究に励むのが錬金術だ。

神に近づくための崇高な儀式

世界のすべての物質が風、火、水、土の四大元素から成り立っていると信じられていた古代エジプト時代から、幻の第五元素を触媒として生まれる金は「永遠」を約束するものとして、信じられてきた。金を人の手で作り出すことで神に近づき、果ては不老不死の謎を解くのも、錬金術の目的の１つだ。

◀第５の元素「賢者の石」と、ほかの４大元素の組み合わせで金を生み出そうとしていた。

ゲームの世界に見る錬金術

人工的に「金」を作ったり、果ては不老不死＝命までも自在に操ろうとした錬金術。『SOM』でもワーグナー博士（左イラスト）という錬金術師が登場する。はたして彼は何を研究しているのか？

◀ワーグナー博士の部屋に置かれた、怪しいフラスコの中身はいったい？

オンラインでも「研究読本」 楽しいゲーム情報満載のオンラインゲームページ「電撃オンライン」でも『シャドウ オブ メモリーズ』の企画を掲載中、本誌でも読めない『SOM』の秘密情報も載っているので、誰よりも早くチェックして友だちに自慢しよう。
今すぐアクセスhttp://www.dengekionline.com[電撃タウン→電撃マンション→電撃PlayStationの部屋]

戦況を一変させる一騎討ち

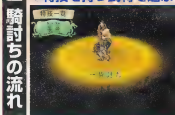
『決戦Ⅱ』のベースとなっている、三国志の物語中では、腕自慢の猛将による一騎討ちがたびたび見受けられた。そして、それは本作にも反映されている。『決戦Ⅱ』の戦闘は、戦場で武将を直接操作することができるようになっており、「一騎討ち」の特技を持つ武将で一騎討ちを呼びかけ、相手が申し込みを受けると一騎討ちが発生する。部隊の戦闘力が敵軍に劣っていても、一騎討ちに勝利することで戦況を一気に有利にできるはずだ。

一騎討ちの結果

- 勝利 → 味方の士気が大幅に上昇し、敵の士気が大幅に下がる
- 敗北 → 味方の士気が大幅に下がり、敵の士気が大幅に上がる
- 断られた → 士気が若干上昇
- 断った → 士気が若干減少

一騎討ちに関して注意すべきポイントは、勝利しても、相手の士気が下がるだけで、敵部隊を完全に無力化できないところ。敵武将を捕虜にできるわけでもないので、自軍が優勢なら、積極的に一騎討ちを挑む必要はなさそうだ。逆に、劣勢を強いられているなら、逆転を狙って一騎討ちを挑む戦法が有効となりそう。

一騎討ちの流れ

1 特技を持つ武将を選ぶ

②敵の武将に近づく

③一騎討ちを申し込む

最新情報入手!! 決戦Ⅱ KESSEN

発売が近づくにつれ、さまざまなシステムが明らかになってきた『決戦Ⅱ』。今回は、一騎討ちの流れや、特殊戦場など、戦闘に関係したシステムの最新情報をお届けしよう。

3/8	決戦Ⅱ
SLG	●コーエー ●¥7,800 ●MC2（KB数未定）

前作の戦闘では、プレイヤーは総大将という立場にとどまり、移動や特殊戦術発動の指示を出すことが主な役割だった。しかし、本作では部隊を率いる武将を自由に操作することが可能となった。これにより、敵に一騎討ちを挑んだり、戦場を駆け回って、散り散りになった味方兵士をかき集め、部隊を再編成することもできるのだ。武将の指揮を外れた兵士はほとんど戦力にならないので、タイミングを計って効率よく集合させることが重要となりそうだ。

◀集団の中を駆ける。イメージは『真・三國無双』に近い。

Check! 戦場での情報の見方

公開された戦闘シーンの画面を見ると、画面上部中央の各種ゲージが、現在戦闘している部隊のコンディションを表しているのがわかる。気になるのは、兵士数を示す数字の上下のゲージ。上のゲージは、戦場全体を見たとき、どちらの軍団が優勢かを表示し、下のゲージは、部隊の士気を示す。下と右の写真は、両部隊とも士気が盛んで、戦況は互角であることがわかる。

戦況 兵士数と士気 陣形

Check! 特定の勝負でイベント発生？

▲君主ともなれば、軽率に一騎討ちに応じるようなことはなさそうだが……。

猛将がその真価を発揮する場で、戦場の華でもある。一[illegible]数多くの名勝負が行われた。「決戦Ⅱ」では、ドラマ性を重視しているので、史実で行われた組み合わせはもちろん、因縁を持つ武将同士の一騎討ちでは、なんらかのイベントが発生するのかも？

夢の対決！

張飛 VS 夏侯淵

蜀と魏を代表する猛将、張飛と夏侯淵。史実では直接刃を交えたことはないが、右のように迫力あるムービーが描かれている。じつはこの両者、後に遠い親戚となるので、因縁がないわけではない。同じような例に関羽と張遼の友情があるが、どうなるだろうか？

2人の猛者がしのぎを削る

①

②

③

④

⑤

⑥

徐々に姿を見せ始めた 戦闘システムに迫る!!

猛将が火花を散らす 一騎討ち

多彩な地形が決戦の舞台 特殊戦場

決戦の場に加わる2つの特殊戦場

水上戦

赤壁の戦いに代表される、水上の戦い。部隊は船に乗って移動し、敵に遭遇すると、船同士が接舷し、船上で戦うことになる。

▲戦場が狭いので、兵士数の差による優劣は出づらいと思われる

攻城戦

通常の野戦と異なり、城門を突破し、城内に侵入することが目的となる。その方法は2つ。城門に攻撃を加え、正面から突入する方法と、城壁をよじ登る方法だ。どちらにしても、攻撃側に相当な被害が出ることは間違いない。

城内に入る手段は2つ

▶城壁をよじ登る兵士。守備側は、弓や石などを降らし、これを妨害する。

▶城門付近での戦いも両勢力入り乱れた混戦になりそうだ。

◀門を突破して、城内になだれこもうとする攻撃側の部隊。ここまでくれば勝利は目前だ。

「くノ一」も登場!!

▶行軍中の劉備に、子禁たちの手が伸びる。防戦するのは3姉妹！

前作にも登場した、女忍者にあたる部隊が、本作にも登場することがわかった。史実では、まったくといっていいほど登場しなかった部隊なので、ごく限られた武将だけが使用できるのかも？

張飛の娘、3姉妹

ミミ

▶次女、美美。普通の人とは異なる個性的な考えを持つ。

リリ

◀長女、理理。最年長だけあり姉妹の中で一番のしっかり者。

ルル

▶三女、瑠瑠。末っ子だけに、少しわがままなところがある。

DENGEKI SCOOP

電撃特報 1

いよいよ完成目前!!
確定要素を中心にゲームの隅々まで大紹介!!

ゲーム序盤のストーリーのほか、「セッションシステム」や「精霊信仰システム」といった戦闘システムに関する詳細な情報も続々入手！　今回はそれらを中心に、これまで紹介した情報も総ざらいしてお届けするぞ。しっかりチェックしておこう!!

PS	S・RPG	HOSHIGAMI(ほしがみ) ～沈みゆく蒼き大地～	春予定	▶マックスファイブ
				▶￥4,800
				▶MC(1ブロック)

HOSHIGAMI
RUINING BLUE EARTH
沈みゆく蒼き大地

ビギナーさんでも安心!!

▲▶世界観やオープニングストーリーはもちろん、仲間キャラが加わるポイントなども紹介していこう。

▲戦闘パートに盛り込まれている多彩な[illegible]を徹底解説！　その具体的な活用法や、[illegible]などにも細かく迫っていくぞ。

セッション、精霊システムも徹底解説!

ストーリーから戦闘システムまでまとめて総ざらい!!

個性豊かな登場キャラたちが織りなす波乱に満ちたストーリー。ラップシステムやセッションシステムなど、画期的な要素がめじろ押しの戦闘など、あらゆる部分に魅力を満載した『星神』。いよいよ完成が目前に迫ったようで、これまで未確認だったポイントが続々と明らかになってきたぞ。今回は新たにキャッチした情報を残らず公開していくと同時に、世界観、登場キャラ、ゲーム序盤のストーリー、それに戦闘システムなどに関しても徹底紹介していこう。なお、戦闘システムに関しては、具体的な活用方法や操作方法についても詳しく解説しているので、実際にプレイするときにも役立つハズ！　これまでノーチェックだった人も、今回の記事を読めば基礎知識はバッチリだぞ。

HOSHIGAMI基礎講座

魅力的に脚色された世界観、序盤の登場キャラ、そしてゲームの基本的な流れを解説。プレイするうえでの基礎知識として頭に入れておこう!!

世界観　"イクシア"にまつわる伝説が語り継がれるマーディアス大陸が、再び戦禍に包まれる!!

マーディアス大陸には、古くから語り継がれている伝説があった。それは、現在よりも高度な文明を有していたとされるイクシア王国の存在である。イクシア王国の人々は精霊とともに暮らし、精霊の力を借りることで平和な時代を謳歌していた。しかし、あるときその力を利用しようとする者が現れる。その人物はまたたく間にイクシア王国を滅ぼし、その力は大陸全土を支配する勢いだった。だが、イクシア王家の血筋は滅んではいなかった。王家でただ1人生き残ったサーナス王は、大精霊エルヴィラの力と6人の「星神」と呼ばれる者たちの手を借り、その人物を葬る。そしてサーナス王は、第2期イクシア王国を再建するのだった……。その伝説から幾千年、現在のマーディアス大陸は以下の3カ国によって統治されている。いわゆる"3すくみ"状態だったが、近年のヴァレイム帝国の躍進により、その力のバランスは微妙に崩れ始めている。

マーディアス大陸全土図

ナイトウェルド王国

大陸の西端に位置する王国。サーナス王が建国した第2期イクシア王国の流れを汲むと言われており、最も古い歴史を持つ。そのため、領土内には数多くの古代遺跡が存在する。温厚な現国王に代わり、軍の指揮は親衛騎士団長のリューペールが代行。

リューペール

ヴァレイム帝国

現時点で一番強い勢力を持っている軍事国家。もともと閉鎖的な国だったが、国の実権が宰相のフェルナンデスに移ってから、頻繁に他国への侵略行為を行うようになった。とくにイクシアの遺跡とされる地に軍隊を派遣している。その理由とは…?

フェルナンデス

ジェラルド王国

勇猛果敢な国王ゼルスタンが治める王国。武器や防具の材料となる鉱石を産出し、良質な武具の生産国としても知られる。数十年前、国土南部をヴァレイム帝国に奪われたことで帝国への反感が強く、現在も両国の間には緊張した状態が続いている。

ゼルスタン

さらに!!

女頭目のジャクリーヌが率いる神出鬼没の盗賊団や帝国内部にある一部の自治領など、この3カ国以外にも、大陸内には小規模の勢力も存在するらしい。詳しいことは、冒険を進めていくうちに明らかになるはずなので、楽しみにしていてほしい。

登場キャラ　ゲーム序盤に登場する個性豊かな仲間たちをチェック!

『星神』には人間味あふれる個性豊かな仲間たちが数多く登場する。ここではゲーム序盤に登場する6人の仲間たちと初公開となる女性キャラを紹介するぞ。主人公のファズと仲間たちの大まかな関係も、あわせて確認しておこう。

ファズ
▶バトルヘルパー(傭兵)を生業とする主人公の青年。明るく前向きな性格で、何事にも全力で取り組むタイプ。

ティン
▲ファズの幼なじみ。箱入り娘として育てられたせいか、性格はちょっぴりわがまま。

エレナ

レイマリー

ロムレス
▶ウィテンの地下牢で出会う男性。面倒見がよく、大食漢で力持ちの好人物だが、酒と女には弱い。

シルファトス
▶代々風の塔を守護する司祭。常に冷静沈着であるせいか、冷たい人間と誤解されることも多い。

新キャラチェック!!　クロマ
▶辺境の塔で人知れず鍛冶屋を営んでいる女性。かなりの美貌の持ち主だが、武器を作ること以外には無頓着で、普段はぼんやりしている。なお、彼女の作る武器には特殊な効果がある!?

ゲーム進行　移動はワールドマップ上で実行! 各エリアでイベントや戦闘が発生

ゲームの基本的な流れは右の図の通り。ワールドマップ上を移動して次のエリアに進むと、イベントや戦闘が発生。戦闘前後にはストーリーデモが挿入され、物語が徐々に明らかになっていくぞ。なお、ワールドマップ上では、戦闘に参加するパーティの編成や現在いるエリアに町がある場合は、買い物などもできるようになっている。また、戦闘で主人公のファズが倒されるとゲームオーバー。データをセーブしているところからやり直すことになるぞ。

ゲームの基本的な流れ

ワールドマップ上で移動

◀移動先にカーソルを合わせて決定すると、マップ上をキャラが移動していく。赤く表示されているエリア(左の画面では南西)に進むとイベントや戦闘が発生するぞ。

▼ストーリーデモのみで戦闘が発生しなかったり、逆にストーリーデモがなく、戦闘だけが発生するような場合もある。データをセーブしつつ、着実に進めていこう。

▲勝利条件の大半は敵を全滅させること。戦いに勝利すれば、次のエリアに進むことができる。

ゲーム序盤のストーリー＆戦闘システムを徹底紹介!!

ここからは「ストーリー」と「戦闘システム」に分けて徹底紹介！　これまで紹介した部分をおさらいしつつ、最新情報を盛り込みながら進めていこう。

ストーリー

戦闘システム

ストーリー

オープニングから、序盤の山場となるアウスでの戦いまでを紹介

ナイトウェルドの領内にある古代イクシア王国時代の建造物「風の塔」に、ヴァレイムの軍隊が向かっている！　バトルヘルパーを生業としているファズとレイマリーは、その知らせを聞いたナイトウェルドの騎士団長リューベールに呼び出され、風の塔の[illegible]を依頼される。ファズたちは依頼を引き受け、故郷の町ディソールと幼なじみのティンに別れを告げるのだった……。オープニングでは、ファズたちの[illegible]エピソードが明らかになるぞ。

前回紹介分のダイジェスト

前回紹介した部分のストーリーをダイジェストで紹介！　さらに[illegible]場所を記したマップも掲載しよう。ファズたちが、どんなルートで戦いを繰り広げていくのか[illegible]ほしい。

▶リューベールの依頼を受け、ファズとレイマリーは[illegible]

ファズ

レイマリー

① セイタンの丘　風の塔を目指して旅立つか……

風の塔に向かう途中、セイタンの丘で帝国軍に遭遇！　初めての戦闘ミッションが展開する。敵の数が少なく、地形も平坦なので苦戦することもなさそう。ここを利用して戦闘システムに慣れておこう。チャンスがあったら、セッション[illegible]てみるといいだろう。

◀レイマリーの槍による[illegible]存分に活躍させよう。

② 風の塔　塔を守るため、戦うことに！

◀マップ中央にある橋が[illegible]がとれなくなるぞ。

▶帝国軍を退けたファズたちは、塔で一夜を過ごす。だが、そこに悪い知らせが舞い込んでくる…。

風の塔に着いたファズたちは、[illegible]シルファトス[illegible]け渡しを迫る帝国軍に対し戦いを仕掛ける。シルファトスは、[illegible]孤立しているので、素早く部隊を移動させて合流しないと[illegible]

③ ディソールの町　町を襲った帝国軍が待ち受ける!!

[illegible]風の塔をあとにするファズたち。だが時すでに遅く、ディソールの町はすでに焼け落ちていた。ファズたちは、町を荒らしていた帝国兵に戦いを挑む！　この辺りから敵兵の[illegible]になる。手近な敵から確実に倒していこう。

◀戦闘後、ファズたちは帝国の[illegible]エアルティに倒[illegible]てしまう。

④ ウィデンの地下牢　ロムレスと協力して地下牢から脱出！

[illegible]

◀地下牢でロムレスと出会い、ファズ[illegible]を知る。

▼まずはコインフェイムで扉を破壊。そして番兵を倒し地下牢から脱出だ。

▲ファズとロムレスは、牢屋から脱出するために力を合わせることになる。[illegible]

BATTLE　敵が集まってくる前に出口に向かえ！

▶番兵は通路の奥からも現れる。合流されるとやっかいだぞ。

この戦闘にはロムレスが初参加。ロムレスは力が強いので、かなりの戦力が期待できるぞ。戦いは牢屋前の通路を舞台に行われるので、牢の扉の近くにいる番兵を倒すのに手間どると奥から増援が登場してしまう。この戦闘のクリア条件は出口にたどり着くことなので、ムリに番兵を倒さずクリアを優先しよう。

★クリア後のイベントでロムレスが仲間に！

戦闘終了後はウィデンの町から始まる。ここでの会話イベントでロムレスが仲間に加わるぞ。また、味方のバトルヘルパーから、首都アウスがヴァレイムに包囲されたということを知らされる。

◀首都アウスに戻るため、一行は風の塔を目指して出発することになる。

▶ロムレスが仲間に加わることになる。いっけん怖そうな風貌だが、じつは面倒見がよく、気のいい男なのだ。

ロムレス

5 ウィテン渓谷

追撃してきた帝国軍を蹴散らすのだ!

地下牢から脱出し、風の塔に向かうファズたち一行。だが、帝国の追っ手がウィテン渓谷で待ち構えていた……。なお、ここではストーリーデモがなく、すぐに戦闘が始まるぞ。しっかり準備を整えておこう。

BATTLE 段差を有効に利用できるかがカギ!

戦いは高低差の激しいマップで行われる。初期設定で帝国軍は高地、自軍は低地に配置されるため（攻撃は高地から低地に行うほうが有利）、苦しい戦いになるだろう。とりあえず近くにいる敵兵は無視し、段差を登ることに専念したほうがよさそうだ。HPをこまめに回復しつつ、手堅く戦おう。

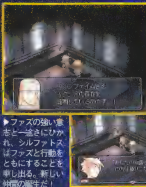
◀素早く段差を登っていくのがポイント! 有利に戦える場所まで進もう。

6 風の塔

シルファトスにより衝撃の事実が判明!!

帝国軍の追撃をかわし、ファズたちは風の塔に到着する。そこでシルファトスから、イクシア王国やコインフェイムにまつわる事実、そしてコインフェイムよりも強大な力を持つ宝珠「マーセルヴァ」についての伝承を聞かされる。さらにシルファトスから首都アウスを攻めているのが帝国軍のアルヴィーンだと聞いたファズは、レイマリーの行方を問いただすため、首都アウスに向けて出発することになる。

▲シルファトスは、イクシア時代の文化や歴史について豊富な知識を持っている。

◀コインフェイムこそイクシアの存在を証明するもの? いったいどんな秘密があるのか?

▶ファズの強い意志と一途さにひかれ、シルファトスはファズと行動をともにすることを申し出る。新しい仲間の誕生だ!

シルファトス

7 セイタンの丘

首都アウスは目前! 帝国軍を撃破して先を急ぐのだ!!

風の塔を出発したファズたちは、首都アウスへの道を急ぐ。だが、その途中にあるセイタンの丘で帝国軍に遭遇してしまうのだった……。戦場となるのは、初めて戦闘ミッションが発生したセイタンの丘。地形は前回と同じだが、登場する敵のレベルは確実に上がっている。慎重に戦っていこう。

BATTLE

▶シルファトスのコインフェイムは利用価値大! これを利用して集中攻撃だ。

コインフェイムでバックアップしつつ、戦いを展開!

ここには暗闇（物理攻撃の命中率がダウン）の状態異常を引き起こすコインフェイムを使う敵が登場する。治療用のアイテムを準備しておくのが得策だろう。攻勢に出る場合は、シルファトスのコインフェイムを糸口にするのがよさそうだ。

8 首都アウス アルヴィーンの率いる帝国軍の精鋭部隊が待ち受ける!

▶最後通告を行うアルヴィーン。そこへファズたちが到着する。

ファズたちが首都アウスに向けて移動を開始。そのころアウスでは、帝国軍の騎士アルヴィーンが王城に対して最後通告を行っていた。だが、王城からの返事はない。ナイトウェルドの騎士団長リューベールは、籠城して反撃の機会を伺っていたのだ。王城前の緊張が高まったその瞬間、ファズたち一行が到着し、城門前を舞台に戦闘が始まる。激戦の末、辛くも勝利したファズは、アルヴィーンから槍使いをヴァレイム帝国の首都に送ったという情報を聞き出す。レイマリーが生きている!? わずかな希望を胸に、ファズたちは新たな地へと旅立つのだった。レイマリーとディンとの再会を夢みて…。

BATTLE 外堀を利用して敵を迎撃

相手は帝国でも屈指の実力を持つ騎士アルヴィーンの率いる部隊だけあって、その戦闘能力は平均的に高い。正攻法で挑むと、大きな損害を受けることになるぞ。ここは外堀を利用して敵の移動を阻み、1人ずつ倒していくといいだろう。激闘が予想されるミッションだぞ。

▶障害物が少ないので、まともに激突してしまいがち。外堀を利用して、敵を分散させろ!

▼▶アルヴィーンを尋問するファズ。その槍使いがレイマリーなのか!? 真実を探るべく新たな地へと旅立つ!!

レイマリーが生きている!?

アルヴィーン

気になるポイントをチェック!!

「試練の塔」と「会話中の選択肢」、そして「仲間」について、さらに詳しくチェックしていこう!!

試練の塔

ワールドマップ上に複数存在する試練の塔は、ストーリーに関係なく、何度でも自由に戦闘を行うことができる。戦闘は階層ごとに発生し、戦いに勝つと1つ上の階に登ることができるぞ。経験値やお金稼ぎ、アイテム集めに最適な場所なので、上手に活用していこう。

◀各フロアは平坦で戦いやすくなっている。力不足の仲間を鍛え上げよう。

アイテム入手!!

▶戦闘後、お金やアイテムが手に入る。どんどん稼ぎまくれ!!

会話中の選択肢

イベントの中には、次の会話を選択する場面が数多く用意されている。ここでどの選択肢を選ぶかによって、新しい仲間が加わったり、軍資金が手に入ることもあるぞ。また、「アイツのことをどう思ってる?」といった選択肢も用意されており、これによって相性などが変化する可能性も?

▶ほとんどの場合、二択になっている どっちを選ぶ?

仲間

戦闘に出撃させられるキャラは最大7人。主人公のファズは外せないので、残りの6人を仲間に加えたキャラと町の紹介所で雇ったバトルヘルパー（雇用と解雇が可能）から選ぶことになる。だが、ほかのキャラを出撃させなくても戦闘は可能。ファズ1人で突き進むこともできるのだ。たった1人でのバトルもおもしろいかも!?

1人で突き進むこともできる!!

◀ファス以外のキャラは配置しなくても戦闘は行えるぞ

戦闘システム

S・RPGの常識を撃ち破る数多くの新システムを一挙紹介!

「ラップシステム」、「セッションシステム」、「コインフェイム」、それに「精霊信仰システム」など、『星神』の戦闘パートには、S・RPGが持つ魅力をさらにアップする画期的なシステムが数多く搭載されている。ここからは、それらについて徹底解説! さらに、その効率的な活用方法や注意点についてもフォローしていくぞ。しっかりチェックしておけば、いざプレイするときになってあわてる心配もなくなるハズだ!!

出撃部隊の編成

装備を万全に整え、戦いに備えよう!

戦闘マップに入ってしまうと、当然ながら武器や防具はもちろん、すべての装備品の変更ができなくなる。戦闘に向けての下準備は、すべてワールドマップ上で済ませておく必要があるのだ。部隊を編成するためのコマンドは、ワールドマップ上で△ボタンを押せば呼び出せる。また、現在部隊がいるエリアに町がある場合は、その町に行って買い物などをすることもできるぞ。すべての準備を終えたらカーソル動かし、次の目的地に向かって進んでいこう。

▲ワールドマップ上で△ボタンを押すと、ワールドマップコマンドが呼び出せる。

町の施設

町には武器や防具を扱うショップ、コインを売っているコイン屋、バトルヘルパーが雇える紹介所、そして信仰する精霊の変更やスキルの修得ができる神殿がある。町を訪れたら、ひと通り回って準備を整えておこう。

◀町のあるエリア[illegible]とりあえずショップ[illegible]商品をチェックだ!

アタックチームを配置

◀キャラを配置できる場所は地面が赤く表示される。精鋭の7人を選出して配置しよう。

戦闘マップに入ると、戦闘に出撃させるメンバーを選ぶことになる。出撃できる人数は最大7人。このとき敵にカーソルを合わせると、敵のステータスが確認できるぞ。敵の能力を確認してから、出撃させる味方を選ぼう。

ラップシステム

すべての行動はラップ(行動力)を消費して実行する

ラップバー

RAPGAUGE　OVER

小　行動の消費コスト　大　オーバー

移動や攻撃などの行動を選ぶと画面にラップバーが表示され、その行動を実行するのに必要なコストが表示される。このコスト内であれば、何度でも行動できるというのが「ラップシステム」の特徴だ。このシステムが搭載されていることで、1回の行動で攻撃を2回行ったり、移動後に攻撃したりなど、[illegible]楽しめるようになっているぞ。なお、ラップバーは[illegible]撃を実行したときのみオーバーさせることができる。ただし、ラップバーを[illegible]く消費（大きくオーバー）すると、次に回ってくる順番が遅くなるので、よく考えてから行動しよう。

ラップバーを調整することで、行動順序が変更できる

▲消費コストを増やすと、次の順番を表す▲印が右に移動。自由に変更できるぞ。

行動を行う順番は、画面の上部に表示されているキャラの[illegible]。現在行動しているキャラは一番左端に表示され、次のキャラが2番目、その次が3番目……となり、右にいくほど次の行動までの待ち時間が長くなる。だが、この順番はラップバーを調節することで変えることが可能! ラップバーを動かして消費コストを増やせば、現在の並び順の間に割り込むことができるのだ。上手に順番を調節していこう。

攻撃を実行した場合

攻撃コマンドを実行すると、画面にアタックバーが表示される。アタックバーとは、攻撃力を決定するもの! 左から右へと常に動いているバーを○ボタンで止めると攻撃が実行され、そのときのバーの長さで攻撃力が決まる仕組みになっているのだ。攻撃力はバーの長さが短いほど小さく、長いほど大きい。そして一番右のクリティカルの範囲内でバーを止めると、必ずクリティカル攻撃になるぞ。また、敵の背後や側面から攻撃を行うと正面からよりも多くのダメージが与えられる。

◀武器によって攻撃範囲や射程が異なる。槍は2マス先まで攻撃が可能!

シュート&セッションシステム

シュート攻撃で敵を飛ばし、セッションを決めろ!

[illegible]アタックバーが表示されているときに[illegible]を押すと、アタックバーの[illegible]、シュート攻撃の[illegible]になる。シュート攻撃が[illegible]、[illegible]マスまで[illegible]飛ばすことができるぞ。この攻撃によって与えられるダメージは少ないが、段差から敵を落として時間を稼がせたり、敵同士にぶつけて2人の敵にダメージを与えるなど、使い道はさまざま。さらに、下で紹介しているセッション攻撃を行うためには必要不可欠になってくるので、しっかり頭に入れておこう。

【シュート】"Shoot"の範囲内で決定ボタンを押すとシュート攻撃になる!

◀段差から敵を落とすと、敵が再び上がってくるまでの間、時間稼ぎができる。

セッション攻撃を使って敵を倒すと…

配置方法の一例

▶行動終了時に"セッション"を選び、敵を吹っ飛ばしたい方向を向いて待機。

◀1のキャラがシュート攻撃で、"あ"の敵をAの味方に向かって吹っ飛ばす!

「セッション」とは、シュート攻撃で吹っ飛ばした敵をさらに吹っ飛ばしていく連係攻撃のこと。この攻撃を行うと、敵に大ダメージを与えることができるのだ。セッション攻撃を成功させるには、あらかじめ所定の場所に味方キャラを配置しておく必要がある。その配置の一例が上の図だ。まずA、B、Cの場所に、味方キャラをセッション待機の状態で配置。その際、吹っ飛ばしたい方向を向かせておく(Aは右、Bは右、Cは下を向かせる)。そして、"あ"の位置にいる敵に対し、1のキャラがシュート攻撃を実行! これによりA→B→Cの順に攻撃が連続していくのだ。

▲セッションで敵を倒すと、一定の確率で敵の持っているスキルや装備品が手に入るのだ。

コインフェイムシステム

コインに秘められた精霊の力を解き放て!!

コインフェイム（CF）とは、精霊の力をマナタイトと呼ばれる特殊な鉱物に封じ込め、誰でも使えるようにしたもの。いわば"魔法"のような存在で、この世界の戦闘では欠かせないものになっている。CFの効果は多種多様で、攻撃用や回復用、さらに状態異常を引き起こすものもあるぞ。上手に使い分けていこう。

購入&装備

コインは町のコイン屋で購入できる。それぞれの効果を把握し、ムダなく買いそろえていこう。CFはコインを装備していないと使えないので、新たに購入したら編成時に装備すること。

▼購入したコインは編成時に装備すること。1人が装備できるコインは最大6つ。

▲HPを回復するCFのキュアは、真っ先に購入しておきたい。多くのキャラに持たせておこう。

コインを強化!!

▶コインは刻印を刻むことで強化できる。刻印を実行する際には、まれに"刻印事故"が発生することもあるらしいが……。

刻印

CFは、コイン屋でコインに刻印を刻むことで威力を強化することができる。刻印は、コイン屋で購入できるほか、戦闘後に戦利品として手に入る場合もあるぞ。コインへの刻印は、1つで行う方法と、2つ同時に行う方法の2種類のやり方が選べるようになっている。刻印には法則性があり、うまく組み合わせて利用すれば、簡単に強力なCFを作成することもできるのだ。

精霊信仰システム

精霊を信仰することで、その恩恵が受けられる!

この世界には6体の精霊が存在し、登場キャラは必ずいずれかの精霊を[illegible]している。信仰する精霊によってパラメータの成長率が変わってくるなど、精霊から[illegible]とても大きいぞ（※精霊紹介欄の人物名は、初期状態でのこと）。

▶精霊同士には強弱関係と相性が設定されている。武器やCFの関係も、これに準じている。

精霊の変更は神殿で行う

▲神殿では精霊の変更が可能。ただ[illegible]とはできないぞ。選択は慎重に！

精霊が与える影響

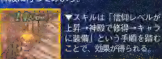
[illegible]と、[illegible]ダメージを与えることができる。また、キャラのレベルアップ[illegible]パラメータ[illegible]ので、キャラごとの[illegible]のだぞ。

▲特定の能力を伸ばしたいときは、それに応じた精霊を信仰して戦っていくのが得策だ。

レベルアップでスキルを修得

[illegible]攻撃が命中すると、通常の経験値（EXP）と同時に精霊経験値（VOW）が獲得できる。このVOWが一定値を越えると、信仰レベルが上昇し、それに応じたスキルが手に入るのだ。これらのスキルは神殿で修得できるので、信仰レベルが上がったら神殿に行ってみよう。

▼スキルは「信仰レベルが上昇→神殿で修得→キャラに装備」という手順を踏むことで、効果が得られる。

▲2つの経験値は、敵を倒さなくても攻撃が命中すれば獲得できる。

炎を司る精霊 アム

力の象徴でイメージカラーは赤。信仰していると、レベルアップ時に力の能力値が上がりやすくなる。剣が得意で、弓とモーニングスターを扱うのが苦手。初期状態でファズ、アルヴィーンが信仰。

主な修得スキル

- 物理DM＋10%………物理攻撃時のダメージが10%アップする
- 混乱防御………混乱状態を完全に防ぐ
- 開眼の剣技…………クリティカル率がアップする
- 威嚇攻撃25%………攻撃命中時、25%の確率で敵を恐怖状態に

風を司る精霊 カシス

スピード（素早さ）の象徴で、イメージカラーは緑。信仰していると、レベルアップ時に素早さの能力値が上がりやすくなる。短剣とブーメランが得意で、槍が苦手。エレナ、シルファトスが信仰。

主な修得スキル

- VOW＋10%…………取得VOWが10%アップする
- ジャンプ＋1………より高い位置に移動できるようになる
- 物理回避＋10%……攻撃回避率が10%アップする
- 筋切り25%…………攻撃命中時、25%の確率で敵を移動不能に

大地を司る精霊 エマ

精神の象徴で、イメージカラーは茶。信仰していると、レベルアップ時に精神の能力値が上がりやすくなる。リングを好み、CFを使用した攻撃を得意としている。フェルナンデスが信仰。

主な修得スキル

- 体力吸収10%………攻撃命中時、与えたダメージの10%分HP回復
- 魔法DM＋10%………CFのダメージが10%アップする
- 毒攻撃＋25%………攻撃命中時、25%の確率で敵を毒を与える
- コイン装備＋1……装備できるコイン数が1つ増える

氷を司る精霊 ゼネス

幸運の象徴で、イメージカラーは青。信仰していると、レベルアップ時に幸運の能力値が上がりやすくなる。槍が得意で、剣を扱うのは苦手。レイマリー、リューベールが信仰。

主な修得スキル

- 運＋10%……………運の能力値が10%アップする
- 行商人の手…………クリア時の獲得金額がアップする
- 色目攻撃25%………攻撃命中時、25%の確率で敵を混乱させる
- 足止め防御…………足止め状態を完全に防ぐ

爆発を司る精霊 サンソノバ

生命力の象徴で、イメージカラーは黄。信仰していると、レベルアップ時に生命力の能力値が上がりやすくなる。斧が得意で、短剣とブーメランが苦手。ロムレス、ゼルスタンが信仰。

主な修得スキル

- HP＋10%…………HPの最大値が10%アップする
- 毒防御……………毒状態を完全に防ぐ
- 不動の奥義…………シュート攻撃を受けなくなる
- 攻撃重視…………攻撃実行時の消費コストが減少する

雷を司る精霊 ゴート

熟練（器用さ）の象徴で、イメージカラーは紫。信仰していると、器用さの能力値が上がりやすくなる。弓とモーニングスターが得意で、リングを扱うのが苦手。ティンが信仰。

主な修得スキル

- EXP＋10%…………取得EXPが10%アップする
- 物理命中＋20%……物理攻撃の命中率が20%アップする
- 盗賊の目……………隠しアイテムの位置が見えるようになる
- 防具破壊防御………防具破壊攻撃を完全に防ぐ

DENGEKI SCOOP
電撃特報 2

発売直前!!『J』の世界

迫力のACT『J－PHOENIX』が一足早く楽しめる、お得感たっぷりの「序章篇」も発売間近。今回は独占入手した情報から、雄大な「J」の世界を徹底検証し、その魅力に迫るぞ。

PS2 ACT 機甲兵団J-PHOENIX序章篇

2月予 ▶タカラ ▶¥1,800 ▶MC2（KB数未定）

POINT 1 キャラクタ

フィアッツァ大陸の西に位置する帝政国家アルサレア。「白き騎士団」と称される強固な軍隊を有し、他国の侵略をことごとく追い払うだけの軍事力を有した国家である。しかし、その力は侵略に向けられることはなく、ただ防衛のためのみに行使されていた。ある日、厳重な警護のなか、アルサレアの最高権力者・グレン将軍が暗殺された。将軍は死ぬ間際、主人公に自分の影武者となり、国を導くよう言い残す。その事実は伏せられたまま、主人公は司令官と最前線で戦うエースパイロットという異なる任務をこなしていくことになったのだった。

▲メールで開発を承認。メールにはこうした公的なもの以外に私的なものもあるぞ。

POINT 3 PF パンツァーフレーム&カスタマイズ

「J」の世界で主な戦力となっているのが、PF（パンツァーフレーム）という人型の機動兵器だ。パーツを組み変える「カスタマイズ」によってさまざまな作戦を遂行できるこの兵器は、戦闘後に敵機のデータから技術を得て開発することが可能。また、1種類の機体からいろんなバリエーションの機体を開発できるぞ。どの機体を選び、どんなカスタマイズを行うかは作戦によって決めよう。

◀カスタマイズは、機体の総重量の限界に注意しながら行うことになる。

▲戦闘後に来るメールで、開発を承認すれば新しい機体が手に入るぞ。

J-ファーカスタム[指揮官型]

J-ファー[量産型]

魅力あふれる ―&ストーリー を徹底考察!!

激しい戦いの合間の休息のひととき

主人公&フェンナ

将軍の死をきっかけに、主人公は自分の部隊だけでなく国の政治も執ることとなった。ゲーム開始時、フェンナは将軍＝父の死を知らないが、やがて主人公とともに国を支えていく。

魅力的な仲間たちが物語に彩を添える!!

POINT 2 世界観

舞台となるフィアッツァ大陸は3つの国に分かれている。主人公たちの属する帝国アルサレアは、産業を主とするミラムーン国と同盟を結び、軍事的に強大な力を持つヴァリム国と敵対しているのだ。ただし、大統領制を採るミラムーンのなかには、政治資金を得るために、ヴァリムに買収されている政治家も多い。主人公は彼らの策略や妨害にうまく対処しながら、自国を勝利へと導かなければならない。

▶同盟国ミラムーンは、軍事的には弱い立場にある。そのため、彼らの援護に出撃することもあるぞ。

今回は、ミラムーンの研究施設で実験中の「気化爆薬」製造装置の停止を行う。

「気化爆薬」とは銃火器の熱エネルギーに反応し連鎖爆発する霧状の機雷と考え。また、厄介な事に設備内のガードシステムが暴走している。これは実力で排除せよ。

繰り返すが、施設内は「気化爆薬」が充満している故に火器の使用は厳禁だ。

フィアッツァ大陸勢力図

【正義の帝政国家 アルサレア】

強大かつ練度の高い兵力を有する帝政国家。ただし、その軍事力は防衛のみに注がれ、侵略に使われることはない。世界で最初にPF（パンツァーフレーム）の開発に成功した国でもある。最高権力者であったグレン将軍が暗殺され、その事実が伏せられているため、その実権は主人公が行使している。

同盟

【産業国家 ミラムーン】

軌道エレベーターを所有し、宇宙から豊富な資源を入手できる産業国家。軍事力はほとんどなく、アルサレアとの同盟によってヴァリムからの侵攻に抗している。政治的には腐敗しており、ヴァリムと内通している政治家も多い。

敵対

表面上は敵対

【軍事国家 ヴァリム】

主人公のライバルであるグリュウやフォルセアが属する軍事国家。いちおう共和国という政治形態を取っているが、汚職や金権政治が横行しており、現在はギゲルフという男が実権を握っている。軍事的には3国のなかで最も強大で、他国を侵攻している戦乱の元凶。スパイ活動なども盛んに行っている。

カスタム機でも挑める「百機斬りモード」でハイスコアを目指そう！　出した成績でキャンペーンに参加し、成績が上位だと下記の賞品がもらえるぞ。

賞品目録

- ●エースパイロット賞　J-PHOENIX特製フィギュア……1名
- ●オペレーター賞　出演声優寄せ書きサイン色紙……3名
- ●開発参謀賞　大河原邦男氏サイン入り出力原画…10名
- ●諜報部員賞　デジカメ「スティックショット」…20名
- ●スナイパー賞　クオカード3,000円分……………100名

CAPCOM
DigiCube
鬼の篭手の扱い方、教えます。
鬼武者

Laox Home Electronics Store

パソコン ｜ カメラ＆ウォッチ ｜ 情報家電 ｜ 電化製品 ｜ オーディオ・ビジュアル ｜ TVゲーム ｜ 楽器

ラオックスホビー館へ GO!

ホビー館6F イベントフロアからのお知らせ

『いのまたむつみC・B・Lアート展』
《版画展示販売会》

■開催会場/ラオックス ホビー館 6F特設会場
■会期/2001年1月25日（木）～29日（月）
10:00am～7:00pm
（25日は11:00am開場、29日は6:00pm閉場）
■入場料/無料
■主催/アールジュネス（アールビバン株式会社）
■協力/ラオックス株式会社
大ヒット作品「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」「ブレンパワード」「幻夢戦記レダ」の人気キャラクターがついに版画化!!
※御来場の方にもれなく、幻夢戦記レダのオリジナルポスター（B3）プレゼント
想幻夢 ©いのまたむつみ

PS

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP カプコン	㋔5,800円	1月25日発売
エキサイティングプロレス 2 ユークス	㋔5,800円	1月25日発売
てんたま キッド	㋔6,800円	1月25日発売

PS one

PS 2 グランツーリスモ3 2月15日発売予定

PlayStation 2

PS 2

鬼武者 カプコン	㋔7,800円	1月25日発売
スカイオデッセイ SCE	㋔6,800円	1月25日発売

"PlayStation" "PS2" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また "PS one" は同社の商標です。

DC GAME

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP カプコン	㋔5,800円	1/25発売
ハンドレッドソード セガ	㋔6,800円	1/25発売
ぼくドラえもん セガ	㋔5,800円	1/25発売

今年は、さらに充実ラオックスの DVD

ファイトクラブ（FXBA-14254）20世紀フォックス ホームエンターテイメント
好評発売中
映画「セブン」のデイビッド・フィンチャー監督とブラッド・ピットが再びコンビ組んだあの話題作がいよいよDVDで登場!! 本編が収録されているDISC1に加え見所満載のメイキング映像集や絵コンテ集未公開シーン他などを収録したDISC2を含む豪華2枚組! また、あまりの過激さゆえにカットされた幻の劇場予告シーンもこのDVDで本邦初公開されています。
2枚組 ㋔5,700円

発売日 1/19（予定）
X-ファイルファースト・シーズン DVDコレクターズ・ボックス
7枚組スペシャルプライス
㋔19,800円

DVD

区分	タイトル	価格	発売日
DVDアニメ	劇場版カードキャプターさくら 封印されたカード（BCBA-661）バンダイビジュアル	㋔9,800円	1月25日発売
DVDアニメ	トップをねらえ! Vol.2（BCBA-619）バンダイビジュアル	㋔5,800円	1月25日発売
DVDアニメ	Sprit of Wonder Vol.1（BCBA-665）バンダイビジュアル	㋔7,800円	1月25日発売
DVDアニメ	ヴァンドレッド Vol.1（ZMBF-1145）メディアファクトリー	㋔5,800円	1月26日発売
DVDアニメ	ゴルゴ13 プレミアムBOX（PIBA-3015）パイオニアLDC	㋔11,600円	2月13日発売
DVD洋画・邦画	踊る大捜査線 歳末特別警戒スペシャル（PCBC-50070）ポニーキャニオン	㋔3,980円	1月17日発売
DVD洋画・邦画	X-ファイル ファースト・シーズン DVDコレクターズ・ボックス（FXBA-16555）フォックスホーム エンターテイメントジャパン	㋔19,800円	1月19日発売
DVD洋画・邦画	英雄の条件（SRD-31964）ソニーピクチャーズ・エンターテイメント	㋔3,800円	1月26日発売
DVD洋画・邦画	戦場にかける橋（SDL-10001）ソニーピクチャーズ・エンターテイメント	㋔5,300円	1月26日発売
DVD洋画・邦画	U-571 デラックス版（PIBF-1324）パイオニアLDC	㋔4,700円	2月2日発売

HOBBY館
営業時間●AM10:00～PM8:00
東京都千代田区外神田1-15-18 ☎03(5298)3581(代)

COMPUTER GAME館
営業時間●日～木曜日10:00～20:00●金・土曜日10:00～20:30
東京都千代田区外神田1-13-3 ☎03(3251)3100(代)

COMPUTER GAME館厚木
営業時間/月・火・水10:30～20:00/木・金10:30～20:30/土10:00～20:30/日・祝10:00～19:30
神奈川県厚木市中町3-2-1 ☎046(222)7891(代)

www.laox.co.jp

※表示価格には、消費税は含まれておりません。※㋔はメーカー希望小売価格の略です。※ご購入の後に10%のCD・映像サービス券を発行しております。詳しくは、係員にお尋ねください。※掲載商品は豊富に取り揃えておりますが、万一品切れの際はご容赦ください。
※ソフト等の発売日は発売予定で、変更の場合はご容赦ください。

攻略station

- 鬼武者
- テイルズ オブ エターニア
- 7（セブン）~モールモースの騎兵隊~
- 天使のプレゼント マール王国物語
- バウンサー
- BLOOD THE LAST VAMPIRE
- DARK CLOUD
- 機動戦士ガンダム
- 冒険時代活劇 ゴエモン
- 7BLADES／セブンブレイズ
- エキサイティングプロレス 2
- 風雨来記
- てんたま
- ガンパレード・マーチ
- テクニクティクス
- ベースボールシミュレーション ID プロ野球

イラスト／伊藤勇太

PS2

鬼武者

初心者必読！ ゲームの基本からストーリー序盤のクリア方法まで、最新攻略情報を大紹介!!

発売中 ACT ▶¥7,800 ▶カプコン ▶MC2（420KB以上）

『バイオ』や『DINO』シリーズとは、まったく違った"斬る"爽快感は病みつきになること間違いナシ！ アクションが苦手な人には、ちょっと難易度が高いかもしれないけれど、それを補ってあまりあるおもしろさがあります。最近では、本編そっちのけで敵を倒しまくったあげく、気がつくとクリアするまでに総撃破数が1000体を超えてました（笑）。とにもかくにもイチ押しのタイトルなので、1回は遊んでみないとソンでしょう！ （小岩）

徹底攻略始動!!

序盤戦を生き抜くための戦術と知識を伝授!!

待望の「鬼武者」攻略第1弾！ 今回の攻略は、16ページという大ボリュームでお届けするぞ。前半10ページでは、知って得する基礎知識、武器&戦術殻の性能、戦闘講座、敵別攻略法など、ゲームを効率よく進めるためのコツを解説。後半6ページでは、ストーリー序盤「序幕～稲葉山城・天守閣」までをマップ付きで徹底攻略だ！

▲「鬼武者」はバリバリの本格派アクション。基本を覚えておかないと、クリアの道は遠いぞ。

基礎知識之巻

プレイに役立つ8つの必須知識を伝授！

ゲームを快適に進めていくうえで重要となる基本的な要素の数々。ここでは、覚えておけば絶対に役立つ8つのポイントをわかりやすく説明していこう！

知識 其之一 右スティックで地図を一発表示

意外に気づいていない人も多いと思うが、地図は右スティックを押せば表示できるのだ。メニュー画面を呼び出す手間が省けるので、重宝するはずだ。地図を確認する機会が多いだけに、この操作法を覚えておけば快適にプレイできるぞ。

◀ただし、地図を入手していないと全体図は確認できない。

知識 其之二 「蛍石」を集めよう!!

フィールドには、「蛍石」というアイテムがいたるところに存在する。効果は、今のところ不明だが、全部集めるとイイコトがあるらしいのだ。「蛍石」は、一見何もない場所にあることが多いので、◎ボタンを連打して、探索してみよう。

◀これが「蛍石」。あちこちに隠されている。根気よく探そう。

知識 其之三 「力石」&「鬼石」は惜しまず使え!

「力石」は体力、「鬼石」は鬼力の最大値を上昇させる効果を持つ強化アイテム。この2つのアイテムで左馬介の能力をアップさせれば、戦闘が楽になるぞ。今回の攻略範囲でもたくさん手に入るので、入手したら惜しまずに使っていこう。

◀数が少ない希少アイテムなので、見逃さないように注意！

知識 其之四 「青龍、白虎、玄武、朱雀之書」に記された謎の暗号は？

さまざまな場所で手に入る「青龍、白虎、玄武、朱雀之書」。各4巻ずつあるこの文書には、謎の暗号が記されている。現段階では、この暗号が何を意味しているのかは一切不明。1巻ごとに記されている暗号もバラバラで、種類別に全巻を集めなければ解読するのは難しいだろう。この謎を解くには、とにかく文書をすべて集めることが一番の近道。いろいろな場所を探して、少しでも多くの文書を集めよう。

◀文書に記された謎の暗号。その意味は一体……？

▲文書はあちこちに落ちているので、1つ残らず回収していくこと。

知識 其之五 幻魔に襲われている斎藤兵を助けよう!!

ストーリーの途中には、斎藤兵が幻魔に襲われている場面がいくつもある。このとき、斎藤兵が倒される前に幻魔を全滅させると、ごほうびとしてアイテムがもらえるぞ。当然、斎藤兵が倒されてしまうとごほうびはナシ。また、斎藤兵を助けないうちに、別のマップに切り替えてしまった場合も助けられなかったことになるので、注意しよう。このような場面に遭遇したら、斎藤兵の近くにいる敵からどんどん倒せ！

◀刀足軽に襲われている斎藤兵を発見。速攻で倒せ！

▲敵を全滅させたあと、斎藤兵の足もとで光るモノを調べるとアイテムが手に入るぞ。

ステーション ▶ 鬼武者

知識 其之六 魂の吸収と強化のシステムを覚えよう

敵を倒すと魂が出現し、×ボタンで吸収することが可能。魂には3つの種類があり、それぞれ吸収したときの効果が違う（黄色＝体力回復、青＝鬼力回復、赤＝魂ポイント加算）。また、武器や玉、薬草などは一定の魂ポイントを振り分けることで強化することができるぞ。

◀魂は一定時間で消滅するので、こまめに吸収すること。魂で体力や鬼力を回復しつつ、戦闘を有利に展開しよう。

▶強化コマンドは、セーブポイント（破魔鏡）で実行可能。なお、魂ポイントはゲージ1本で1000ポイントだ。

覚えておきたい3つのポイント

ポイント1 玉のレベルを優先的に上げるべし！

玉は、水晶で封印された扉を開けるための鍵の役割を持つ。水晶の色は種類（青＝紫電、赤＝紅炎）、数はレベル（水晶の数が2つの場合、玉のレベルが2以上必要）に対応。この条件を満たせば封印を解除可能だ。

◀刀よりも玉のレベルを優先的に上げること。

◀水晶に対応した玉を装備して調べればOK。

ポイント2 少ないゲージに対応した魂が出現しやすい!!

どの色の魂が出現するのかは、基本的にランダム。だが、じつは左馬介の体力と鬼力ゲージの状態によって、そのゲージに対応した魂が出現しやすくなる。ゲージが残り少ないほど出現確率が高くなるので、そんなときこそ敵と戦うことも1つの回復手段といえるだろう。

体力ゲージが少ないときは黄色の魂が出現！

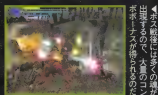
◀できるだけアイテムを使わず、黄色い魂で体力を回復しよう。

鬼力ゲージが少ないときは青い魂が出現！

◀適度に戦術殻を使って、効率よく戦うのが賢い戦法だ。

ポイント3 赤い魂を連続で吸ってコンボボーナスを狙え!!

赤い魂を連続で吸収すると、コンボボーナスが成立して、一定の魂ポイントが加算される。コンボ数が多いほどボーナス値も高くなるので、積極的にコンボを狙って効率よく魂ポイントを稼ごう！

◀ボス戦後には多くの魂が出現するので、大量のコンボボーナスが得られるのだ。

強化に必要な魂ポイント

刀・剣
レベルが上がると攻撃力がUP！ リーチも伸びる!!

剣や刀は、レベルが上がると攻撃力が上昇。形状も変化して、一段とリーチが長くなる。ただし、レベルアップには、ほう大な魂ポイントが必要だ。

雷斬刀 / 炎龍剣

Lv1 → 必要な魂ポイント：3000

Lv2 → 必要な魂ポイント：6000

MAX

玉
玉のレベルが上がると戦術殻がパワーアップ！

玉のレベルが1つ上がると、戦術殻も1段階パワーアップするぞ。威力が上昇し、効果範囲も広がるが、そのぶん鬼力ゲージの消費が大きくなる。

紫電 / 紅炎

Lv1 → 必要な魂ポイント：2000

Lv2 → 必要な魂ポイント：4000

MAX

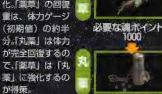
薬草
体力が完全回復する「丸薬」に強化

「薬草」を強化すると「丸薬」に変化。「薬草」の回復量は、体力ゲージ（初期値）の約半分。「丸薬」は体力が完全回復するので、「薬草」は「丸薬」に強化するのが得策。

薬草 → 必要な魂ポイント：1000 → 丸薬

矢
より威力の高い「矢」に変化！

1本の「木矢」につき、100ポイントで「火矢」に強化できる。「火矢」は「木矢」に比べて威力が高い。なお、「火矢」は強化によってのみ入手可能なアイテムだ。

木矢 → 必要魂ポイント：100 → 火矢

鬼武者チェック 魂の寿命は吸収している時間だけ延びる

魂が出現してから消滅するまでの時間は、約10秒。ただし、魂を吸収している（引き寄せている）間は、消滅までの時間が停止して、それだけ魂の寿命が延びるのだ。これを利用すれば、さらにコンボボーナスを狙いやすくなるぞ。魂の寿命を延ばしつつ、うまく魂を吸収しながら魂ポイントを稼ごう。

▲消滅するギリギリまで魂を残して一気に魂を吸収しよう。

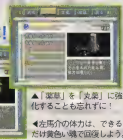
知識 其之七 赤と青の魂を吸える場所がある！

特定の場所には、青い魂が無限に出現する場所がある。また、鬼の篭手に似た像がある場所では、たくさんの赤い魂を吸収できるぞ。有効に活用しよう。

▲青い魂が出現する泉。ここで鬼力ゲージを回復する。

◀この像に赤い魂が集まっていて、吸収できるぞ。

知識 其之八 「薬草」と「丸薬」は左馬介編では使うな！

ストーリーが進むと、ある場面で操作キャラがかえでに切り替わる。かえでは、「薬草」か「丸薬」を使わないと体力を回復できないので、温存しておこう。

▲「薬草」を「丸薬」に強化することも忘れずに！

◀左馬介の体力は、できるだけ黄色い魂で回復しよう。

剣術指南之巻

基本アクションの詳細を解説!!

ここでは、戦闘における左馬介の基本アクションをトコトン解析！ 各アクションの特徴から、実戦で役立つ有効な応用法までを詳しく説明していこう。基本を覚えずして激戦を生き抜くことはできない

構え コマンド R1ボタン

構えを切り替えながら臨機応変に戦おう

構え中は、一番近くにいる敵と向かい合う状態になる。このとき、✚キーの左右でサイドステップ。また、突きや斬り上げなどの攻撃を出すことが可能だ。

▲通常と構え中では、移動の方法が異なる。通常は、✚キーの上でダッシュ、左右で方向転換、下で後退。

▼構え中は、移動方法が✚キーの上で前進、左右(後)でサイド(バック)ステップに変わるぞ

▲サイドステップを使いこなせば戦闘がかなり楽になる。ゲーム全般で重宝するので、早く操作に慣れておこう。

斬り コマンド □ボタン

攻撃は最大の防御なり! とにかく斬りまくれ!!

最も基本的なアクション。□ボタンを押すと、斬撃を1回繰り出す。ある程度敵に近づいた状態なら、□ボタンを押すだけで、その敵を自動的にサーチしてくれるぞ。

◀構え中じゃなくても自動的に一番近くの敵を攻撃する。

突き コマンド R1ボタンを押しながら(構え中)✚キー上+□ボタン

リーチの長さを生かし中距離から攻撃しよう

斬撃に比べてリーチが多少長い。中距離で相手の動きに注意しつつ、スキを見て突きで攻撃するといいだろう。

▶体力が少ないときは、突きを主体にヒット&アウェイで戦おう。

斬り上げ コマンド 敵に密着した状態で R1ボタンを押しながら(構え中)✚キー上+□ボタン

多彩な使い方ができる万能技!

コマンド自体は突きと同じだが、こちらは敵に密着していることが条件となる。斬り上げは、1発の威力が高く、敵によっては転ばせることが可能。倒れた敵にも当たるので、追い討ちとしても使える。また、ギャラーンのように空中に浮かぶ敵も攻撃できるぞ。

◀スキが大きいので、使いどころに注意すること。

▶追い討ちとして使うときは、リーチの長い炎龍剣を。

蹴り コマンド ✚キー下+□ボタン

敵を転ばせて追い討ちへの連携を狙え!

蹴りは、ザコ敵を転ばせるための攻撃方法。邪魔な敵を蹴り倒したり、追い討ちで敵を倒したいときに使っていこう。また、敵の中には手長やバラバズーのようにダメージを受けても転ばずに、強引に攻撃してくるヤツがいる。そんな敵は、蹴りで攻撃を中断させることが可能なので、ぜひとも試してみよう。

▲蹴りから追い討ちへの連携は基本中の基本。だが、手長やバラバズーなど、蹴りで転ばない敵もいるので要注意だ。

▲一部の例外を除き、ほとんどの敵の攻撃は蹴りで中断させることができる。この方法で戦闘を有利に展開しよう。

追い討ち コマンド 倒れた敵に近づいて□ボタン

追い討ち攻撃で確実にトドメを刺そう!

ほとんどの敵は、追い討ち攻撃1発で倒せる。ただし、その間は一切行動不可能になるので、注意しよう。

▶倒れた敵の近くで□ボタンを押せば、自動的に追い討ち攻撃になるぞ。

▲よほどの強敵でない限り、追い討ち攻撃で確実に倒すことができる。

鬼武者チェック 防御(L1)or180度ターン(R2)で攻撃の戻りモーションをキャンセル

斬りと連続斬りは、元の体勢に戻るまでにスキが生じる。だが、その途中にL1かR2ボタンを押すと、戻りモーションをキャンセルして、スキをなくすことが可能なのだ。L1ボタンでキャンセルしたときは、ボタンを押し続ければ、そのまま防御になるので、実戦向きだ。

◀L1orR2ボタンでうまく対処しよう。

連続斬り

コマンド タイミングよく□ボタン連続押し

とにかくボタン連打あるのみ！

斬りモーションの途中で、タイミングよく□ボタンを押すと、1発目から2発目、3発目と連続で攻撃できる。入力のタイミングや連続斬りの回数は、武器によって異なるが、基本的にはボタン連打でOK。ここでは、左馬介が最初に持っている「打刀　明智拵（あけちこしらえ）」を例に、連続写真で詳しく解説していこう。

左斬り！

▲連続攻撃の1発目。右から左へと刀を振りきったときに□ボタンを押すと2発目へ。

右斬り!!

▼2発目は、左から右への横薙ぎ。刀を振りきったらボタンを押す。

振り上げて…

▲3発目は、刀を下から振り上げる斬撃を繰り出すぞ。

唐竹割り!!!!

▼そして、最後に上段から一気に刀を振り下ろす唐竹割りでフィニッシュ！

防御

コマンド L1ボタン

360度、どこからでも防御可能！敵の猛攻を防ぎ切れ!!

L1ボタンを押すと防御の構えになる。構え中は、360度どの方向からでも敵の攻撃をガードでき、ダメージを受けずにすむぞ。だが、敵のなかには、ガード不可能な攻撃をしてくる者もいるので、油断は禁物だ。

▶L1ボタンを押しっぱなしにして、敵の攻撃が終わるのを待とう。

▶どんなに攻撃力が高い攻撃でも、防御をすれば平気なのだ！

鍔迫り合い（つばぜりあい）

コマンド ✚キー＆□、×、△、○ボタン連打

ボタン連打によって結果が4パターンに変化！

手長やバラバズーなど、特定の敵は防御の構えをとることがある。このとき敵を攻撃すると鍔迫り合いに。一定時間内に✚キーの上下左右と□ボタンを連打した数により、結果が以下の4つに変化する。

◀鍔迫り合い中は、一切行動不可能になってしまうぞ。

鍔迫り合い後の結果

はじき返される	はじき返す
刀をはじき返されたあと、必ず攻撃を受けてしまう。この結果は避けよう。	敵の武器をはじき返したあと、斬撃でダメージを与えることができるぞ。
相殺（そうさい）	**投げ**
引き分けの状態。お互いに武器をはじき合い、その反動で間合いが少し離れる。	敵を投げ、周囲の敵にもダメージを与えることが可能。この結果がベストだ。

つかみ攻撃orダウン 回避

コマンド ✚キー＆□、×、△、○ボタンをひたすら連打

ボタンを連打して窮地から脱出せよ！

特定の敵は、こちらをダウン状態にする攻撃をしてくる。さらに、そこへ追い討ちをしてくるので、ボタン連打でダウン状態から脱出しよう。また、手長のつかみ攻撃のように、徐々に体力が減る攻撃もボタン連打で回避！

▲つかみ攻撃は、ボタンを連打して一刻も早く脱出しよう。

◀ダウン状態でボタンを連打すると、横に転がって追い討ちを回避。

必殺

コマンド ？？？？

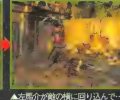
斬るか斬られるか…諸刃の技“必殺”を研究しよう！

敵の動きに合わせて、あるタイミングで何かをすると、「必殺」が発動し、敵を一撃で倒すことができる。必殺には右の2パターンがあり、発動条件が違うらしい。必殺を極めれば戦闘が格段に楽になるぞ。

▶必殺で敵を倒すと、魂の量が2倍に!!　魂ポイント稼ぎにも活用できるのだ。

必殺その１

発動すると、敵の攻撃を回避して、そこから一撃必殺の攻撃を繰り出す。右の連続写真のように、一連のアクションが発動するようだが……。

▲敵が刀を振り上げた次の瞬間…。

▲左馬介が敵の横に回り込んで…。

▲一閃のもとに斬り捨てる!!

必殺その２

「必殺その１」と明らかに違うのは、敵の攻撃をはじき返してから攻撃していること。もしかすると、防御と密接な関係があるのかも……？

▲敵の刀があたる直前に…。

▲左馬介が刀をはじき返して…。

▲その一瞬のスキに敵を一刀両断!!

武器性能解析之巻

3つの武器の性能を徹底究明!!

武器の性能を知ることもよく戦う心得の1つ。ここでは、今回の範囲で入手できる3つの武器の性能を解説！

雷斬刀（らいざんとう）

バランスのとれた性能を持つ万能タイプの刀

攻撃力やリーチの長さ、攻撃時のスキのなさなど、バランスがとれている武器。どんな敵にも対処できるので、基本的には雷斬刀を装備しておけばOK。あとは、状況に合わせて、別の武器を装備していこう。

性能	
一撃の攻撃力	★★★
リーチ	★★★
攻撃の早さ	★★★
連続斬り	4回まで

◀武器の形状は日本刀。一番扱いやすいので、初級者の人にオススメ

雷斬刀は4連斬!!

▲連続斬りの1発目は、右から左への横薙ぎを繰り出す。

▲次に、左から右に斬り返して、3発目の体勢へ。

▲3発目は、下から刀を振り上げて敵を攻撃するぞ。

▲最後は、上段の構えから一気に刀を振り下ろすのだ。

炎龍剣（えんりゅうけん）

攻撃力の高さとリーチの長さはピカイチ！

炎龍剣は、刀・剣のなかで一番攻撃力が高く、リーチが非常に長い。また、攻撃判定も広く、1度に複数の敵を攻撃できることからザコ戦向きの武器といえるだろう。ただ、攻撃時のスキが大きいのが欠点。

性能	
一撃の攻撃力	★★★★★
リーチ	★★★★★
攻撃の早さ	★★
連続斬り	3回まで

◀武器の形状は西洋剣。ザクザク敵を斬り倒したい人向けかも。

炎龍剣は3連斬!!

▲雷斬刀と同じく、やはり1発目は右から左への横薙ぎ。

▲2発目も同様。横に攻撃判定が広いので、周囲の敵も巻き込むぞ。

▲ここからが雷斬刀と違うところ。2発目のあと、刀を振り上げて……。

▲唐竹割りでトドメ！　足軽や三つ目程度のザコ敵ならこれで倒せる。

弓矢

スキは大きいが1発の破壊力は抜群!!

弓矢は、矢を放つまでのスキは大きいが、刀に比べて1発の威力がかなり高い。木矢ならバズーを1発、火矢なら手長を2発で倒せるぐらいの威力があるぞ。なお、弓と矢は個別のアイテムとして存在し、両方を装備しないと使えないぞ。

▶刀が届かない場所にいる敵は、弓矢で攻撃だ！

▲R1ボタンを押すと、弓矢を構えて一番近くにいる敵に照準を合わせる。

▲R1ボタンを押したまま□ボタンを押すと矢を放つことができるぞ。

鬼武者チェック 第3の刀“疾風刀”の性能は……？

今回攻略する範囲には登場しないが、左馬介には第3の刀“疾風刀”が用意されている。形状は薙刀（なぎなた）に似ているが、柄の両側に刃がついているのが特徴。左馬介は、この武器でどう戦うのか、その性能は？　いずれにしても、左馬介の大きな戦力となることは間違いない。

▶回転するかのように疾風刀を振り回す左馬介。
▲刃が2つあるということは連続斬りの回数が多い？

戦術殻解析之巻

左馬介の必殺剣“戦術殻”を検証

△ボタンで一定の鬼力ゲージを消費して繰り出す左馬介の必殺剣“戦術殻”。今回の範囲では、雷と炎の戦術殻が使用可能。その効果と有効な使い方を伝授!!

紫電（しでん）

1対1で威力を発揮する攻撃力重視の戦術殻

発動と同時に雷を帯びた突きを繰り出し、それが敵に当たると連続斬り＆雷撃で大ダメージを与えるぞ。基本的に1体の敵しか攻撃できないので、やっかいな敵やボス戦で使うように心がけよう。

▶レベルが上がると威力が上昇。雷撃の攻撃範囲が広がる。

▲△ボタンを押すと同時に戦術殻を繰り出す。突きが敵にヒットすると、連続斬りが発動する。

▼右へ左へ何度も敵を斬りつける。レベルが上がれば、連続斬りの回数も多くなる

▲ジャンプ斬り＆雷撃でフィニッシュ!! このとき、周囲の敵も巻き込んで、ダメージを与えるぞ。

紫電の特徴

1 1発目は鬼力を消費しない

紫電は、最初の突きが敵に当たることで、初めて発動し、鬼力ゲージを消費する。この一撃が防御された場合は、ゲージが減らないので、出し惜しみせずにどんどん使うようにしていこう。

▲1発目が外れても、そのまま△ボタンを連打！ 敵に当たるまで何度も繰り出そう。

2 発動中は完全無敵状態に!!

紫電の発動中は、左馬介が無敵状態になる。どんな攻撃が当たってもダメージを受けることがないのだ。敵に囲まれたときなどは、この方法で敵の攻撃を回避するのも1つの手だぞ。

紅炎（こうえん）

広範囲を攻撃できる対複数戦向けの戦術殻

紅炎は、左馬介の正面から一直線に炎を発生させる戦術殻。火柱は敵を貫通しながら突き進むので、敵が密集している場面で使うと効果抜群だ。敵が一直線上に並ぶように誘導し、紅炎で一気に倒してしまおう。

▶強化すると威力が上昇し、射程範囲がさらに伸びる。

▲敵の方向を向いて発動すると、炎龍剣が炎に包まれていく。そして、炎龍剣を大きく振り上げてから……

▼地面に向けて振り下ろすと、炎龍剣から炎が！ 炎は、敵に向かって進み…。

▲直線上にいるすべての敵を焼き尽くす！ 玉を強化すれば、より遠くまで炎が進むようになるぞ。

紅炎の特徴

1 高い場所の敵も攻撃可能

炎龍剣から放つ炎は、ギャラーンのような高い場所にいる敵にも当たる。このことから、紅炎は弓矢のような使い方もできるのだ。中盤戦以降では、屋根の上にいる敵も多いので、うまく活用しよう。

▲見た目以上に攻撃範囲が広く、かなり高い場所にいる敵にも当たるぞ。

2 発動時に攻撃されると中断

紅炎は、△ボタンを押してから発動するまでのスキが大きい。そこを敵に攻撃されると、中断させられてしまうぞ。発動するときは、ある程度間合いが離れた場所から使うようにしよう。

鬼武者チェック 3つの戦術殻それぞれに鬼力ゲージが存在する!

戦術殻には、それぞれ鬼力ゲージが存在する。1つの戦術殻が鬼力不足で使えなくなっても、ほかの戦術殻の鬼力ゲージは減っていないのだ。うまく使い回そう。

▲鬼力が尽きて戦術殻が使えなくなったら、別の刀に装備し直そう。

◀鬼力ゲージは、青＝紫電、赤＝紅炎というように、対応した戦術殻の色に変化する。

鬼武者チェック 第3の戦術殻“白風”は巨大な竜巻を起こす!

疾風刀から繰り出す第3の戦術殻“白風”。この戦術殻は、左馬介を中心に巨大な竜巻を発生させ、その渦の中に周囲の敵を巻き込んでダメージを与えるのだ。

▲円状に広がる巨大な竜巻。敵に周りを囲まれたときに重宝しそうだ。

◀発動した瞬間に竜巻が発生。周囲の敵を渦の中に引き込み、風の刃で敵を攻撃する!!

幻魔別攻略之巻

7種類の幻魔の攻略法を伝授!!

今回登場する幻魔は7種類（ボスを除く）。ここでは、種類ごとに特徴や攻撃方法、有効な対処法を詳しく説明しよう。これを足掛かりに戦闘を有利に展開しよう。

刀足軽

能力は低いが油断は禁物！

幻魔のなかで最弱クラスのザコキャラ。1体ずつ戦えば楽勝だが、集団で出現したときは油断しないこと。また、手長と一緒に出現することが多いので、早めに倒しておかないとやっかいなことになるぞ。

▶必ず2〜4体ぐらいの集団で襲ってくる。思わぬ場所から出現することもあるぞ。

要注意攻撃の対処法

唐竹割り

振り上げたスキに回避

刀を垂直に振り下ろす攻撃。刀を振り上げたら、サイドステップで横に回り込もう。刀を振り上げたスキに攻撃するのも1つの手だ。

◀刀を振り下ろすまでのスキが大きいので、あせらずに回避しよう。

ダッシュ攻撃

走ってきたら注意！

刀を振り上げたままダッシュして、左馬介に近づいて唐竹割りを繰り出す。ひたすら追いかけてくるので、素直に防御するのが得策だ。

◀刀足軽がこの体勢になったときがダッシュ攻撃の合図。

三つ目

トリッキーな動きに惑わされるな！

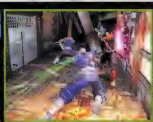
動きが素早く、バック転などのトリッキーな行動で惑わしてくる。身をかがめたときが攻撃の合図なので、その瞬間を見逃さずに冷静に対処しよう。雷斬刀などの出が早い武器で戦うのがベストだ。

▶バック転の間は無敵状態。むやみに攻撃せず、動きが止まった瞬間を狙って攻撃しよう。

要注意攻撃の対処法

ダッシュ攻撃

とにかく動き回れ！

左馬介に向かって一直線にダッシュし、通り過ぎざまに攻撃してくる。サイドステップで動き回り、軸をずらせば楽に回避できるぞ。

◀「ヒュッ」という音がした瞬間、すごいスピードで近寄ってくる。

ジャンプ攻撃

間合いに注目せよ！

中距離からジャンプして斬りかかる攻撃。三つ目が間合いを離し始めたら、サイドステップで軸をずらすか、素直に防御しておこう。

◀攻撃が直線的なので、軸をずらせば楽に回避できるのだ。

ギャラーン

利用してコンボボーナスを狙え

この敵は、幻魔の魂を吸収し、増幅する能力を持っている。この能力を応用して、わざと赤い魂を吸収させてから倒せば、コンボボーナスで一気に魂ポイントを稼ぐことができるぞ。積極的に狙うべし！

▶ギャラーン自身は、かなり弱い。空中に浮いているので、斬り上げや弓矢で攻撃しよう。

要注意攻撃の対処法

鬼力吸引

ゲージの残量に注意！

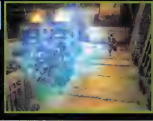
素早い動きで鬼の篭手に取り憑き、徐々に鬼力ゲージを吸収する。ガード不可能なので、近寄ってきたら刀で攻撃しよう。

◀取り憑かれたら、ボタン連打で一刻も早く振り払おう。

魂吸引

消えるまでに倒せ！

幻魔の魂を吸収、増幅する。ただ、魂を吸収したあと、その空間から姿を消すことがあるので、その前に必ず倒すこと。

◀わざと魂を吸収させて、コンボボーナスを狙おう！

バズー

多彩な攻撃方法と対処法を覚えよう

刀足軽同様、集団で出現するタイプの幻魔。周りを囲まれるとやっかいなので、1体ずつ確実に倒していこう。また、攻撃方法も多彩で、それぞれの対処法を覚えておかないと苦戦することになるぞ。

◀バズー自身は、さほど強くはない。1対1の戦いに持ち込めば楽に倒せるので、うまく誘導しつつ戦おう。

▶バズーは、何もない空間から突然出現する。そのあと、しばらくは動かないので、そのスキに攻撃しよう。

要注意攻撃の対処法

鉈(なた)振り回し

連続攻撃のあとが反撃のチャンス

鉈を左右に振り回す攻撃で、最高3回まで繰り出す。スキが小さいので、この攻撃中はこちらから攻撃するのは危険。間合いを離し、攻撃が途切れたあとに連続攻撃で倒そう。

▶敵が鉈を振り上げたら後退。リーチが短いので、楽に回避できるぞ。

噛みつき攻撃

防御するのが1番の安全策!

左馬介目掛けて飛びつき、牙で噛みつく攻撃。出が早いので、飛び込んできたのを見てからだと回避するのは難しい。そのため、対処法としては防御するのが一番の得策。

▶この攻撃は近距離しか当たらない。ステップでかわすのも1つの手だ。

刀噛みつき

ボタン連打で脱出せよ!

攻撃モーションは、噛みつき攻撃と同じ。腕に噛みついて、徐々に体力を減少させる。噛みつき状態からは、ボタン連打で脱出することができる。また、この攻撃は防御可能。

▶早く脱出しないと、体力をかなり奪われてしまうぞ。要注意!

回転攻撃

回転中はあらゆる攻撃が無効!

丸まった状態で地面を転がりながら、体当たりしてくる。回転している間は、どんな攻撃も弾き返されてしまうので、サイドステップで回避するか、防御するしかないぞ。

▶目の前まで近づいてきたら、サイドステップで回避しよう。

バラバズー

戦術殻を使って速攻で倒すべし!

最大の特徴は、驚異的な攻撃力。一撃のダメージがかなり高いので、サイドステップでうまく攻撃を回避しよう。バズーと一緒に出現したときは、戦術殻でバラバズーを真っ先に倒すことをオススメする。

◀攻撃を受けても、強引に斧を振り回してくるので、深追いは禁物。ヒット&アウェイで戦うのが基本だ。

▶いずれの攻撃もスキが大きいので、回避してから一気に攻撃しよう。反撃のチャンスを見逃すな!

要注意攻撃の対処法

斧横振り

サイドステップは厳禁

斧を横に360度振り回す。当然、サイドステップで回避しようとするのは危険。敵が攻撃体勢をとったら、斧が届かない間合いまで離れてしまうのが一番の安全策だ。

▶これに当たると大ダメージを受けるうえに、吹き飛ばされてしまう。

斧両手振り下ろし

防御よりも回避に専念せよ!

斧を正面に振り下ろす攻撃で、防御すると無防備な状態になってしまう。そこに斧突きとばしで攻撃してくる場合もあるので、できるだけ回避するように心がけよう。

▶この攻撃は、サイドステップで楽に回避することができる。

斧突きとばし

驚異の連続攻撃!

両手振り下ろし攻撃を防御してしまうと、繰り出してくることがある。つまり、この一連の攻撃は実質的に防御不可能。ダメージも大きく、一番やっかいな攻撃といえる。

▶斧両手振り下ろしを防御すると、高い確率でこの攻撃を仕掛けてくる。

斧投げ

バラバズーとは離れすぎるな!

バラバズーとの間合いが離れすぎると、斧を投げてくるぞ。使用回数は1回のみ。そのぶん威力がズバ抜けて高いので、この技を出させないように一定の距離を保とう。

▶この一撃は強烈。しかし防御をおこたらなければ当たることはない。

手長

攻撃の間合いを見極めよう！

リーチが長く、こちらの間合いの外から攻撃してくる。そのため、手長と戦うときは、いかに攻撃の間合いを見極めるかが重要となるぞ。うまく攻撃を回避して、着実にダメージを与えていこう。

◀出が遅いので、間合いさえ十分にとれば回避は簡単。スキを見て接近戦に持ち込み、一気に勝負を決めよう。

▶手長は、一部の攻撃が敵にも当たる。わざと攻撃を誘って、同士討ちさせるのも有効な手段の1つだ。

要注意攻撃の対処法

踏み込み縦斬り

間合いを考えよう！

1歩前進してから、刀を正面に振り下ろす。踏み込んだぶんだけリーチも長くなるので、間合いを十分にとろう。防御するか、サイドステップを使い、左右に回避しよう。

▶ゆっくりと刀を振り上げたあと、左馬介に向かって斬りかかるのだ。

振り上げ

攻撃の瞬間を見極め、防御せよ！

密着した状態から刀を振り上げる。攻撃範囲は狭い代わりに出が早いのが特徴。こちらの攻撃に合わせて繰り出す傾向が強いので、常に手長の動きに注意を払っておこう。

▶攻撃することばかりに気を取られていると、不意に攻撃されるぞ。

振り払い

敵を巻き込ませて同士討ちに!!

何度も刀を左右に振り回しながら、じりじりと近寄ってくる。この攻撃は敵も巻き込むので、刀足軽と一緒に出現したときは、うまく利用すれば同士討ちも狙えるぞ。

▶リーチが長いだけに回避するのは困難。素直に防御しよう。

首つかみ上げ

防御不可能！ 絶対に近寄るな!!

つかみ攻撃の一種。つかまれている間は、徐々に体力が減少するので、ボタン連打で脱出しよう。なお、この攻撃は防御不可能。出も早いので、近寄りすぎると危険だぞ。

▶つかまれたら✚キーと◎、△、⊗、◎ボタンを連打しまくれ！

レナルード

触手を使った特殊攻撃に要注意!!

幻魔のなかで、最も長いリーチを誇る。伸縮自在の触手で多種多様な攻撃を仕掛けてくるぞ。また、斬撃で倒すと、2体に分裂してしまうので注意しよう。なお分裂は、最大で2回までするぞ。

◀レナルードは、遠距離での戦いを得意とする。ダッシュで近寄り、接近戦に持ち込めば苦戦することはない。

▶突きや斬り上げ、追い討ち、戦術殻や弓矢など、斬撃以外の攻撃なら分裂させずに倒すことができるのだ。

要注意攻撃の対処法

ムチ攻撃

回避困難！ 堅実に防御すべし

触手を伸ばして、ムチのようにたたきつけて攻撃してくる。リーチが異常に長く、わりと出も早い。サイドステップでも回避するのは難しいので、無理をせず確実に防御せよ。

▶触手は、かなり長く伸びてくる。その間合いの長さはかなりのものだ。

ムチつかみ

レナルードのつかみ攻撃は危険！

つかみ攻撃の一種。モーションは、ムチ攻撃とほぼ同じで、触手につかまれると少しずつ引き寄せられていく。また、つかまれている間は、一切の行動が不能になる。

▶レナルードの目の前まで、引き寄せられると手痛い一撃が……。

地面突き刺し

地中を這う煙に注目しよう！

地中づたいに触手を伸ばし、地面から攻撃する。触手は地面から煙を出しながら伸びるので、これをもとに位置を確認しよう。なお、地上に突き出た触手は斬ることが可能だ。

▶このとき敵は無防備な状態になる。ダッシュで近づき、一気に攻撃しよう。

地面突き刺しつかみ

触手に足をつかまれて行動不能に！

これもつかみ攻撃。地中から突き出る触手につかまれると、行動不能になる（体力は減少しない）。ボタンを連打して、ほかの敵に攻撃される前に脱出してしまおう。

▶ボタン連打で脱出、もしくは攻撃を受けるまで、つかみ状態は続く。

基本戦法之巻

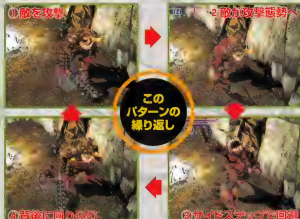
状況に応じた戦法を覚えよう

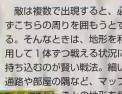
ここでは、戦闘を有利に展開するための基本戦法を4つのポイントに分けて詳しく紹介。これらの戦法は、ストーリー全般を通して役立つぞ。積極的に実践して、体でコツを覚えよう！

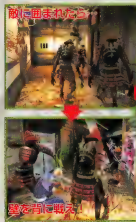
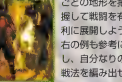
基本戦法 其之一　1対1の戦闘ではサイドステップが有効！

1対1で敵と戦う場面では、サイドステップをうまく使うことが勝利のコツ。まず、敵をロックオンした状態で、周囲をぐるぐると回る。こうすれば、敵の攻撃を回避しつつ、安全に攻撃のチャンスを狙えるぞ。ボスにも通用する戦法なので、ぜひ試してみよう。

▲どんなに強い敵でも、サイドステップを使った戦法で楽に倒すことができる。

◀バックステップも使えるが、すぐ反撃できないのが難！

基本戦法 其之二　対複数の戦闘では地形を利用するべし！

敵は複数で出現すると、必ずこちらの周りを囲もうとする。そんなときは、地形を利用して1体ずつ戦える状況に持ち込むのが賢い戦法。細い通路や部屋の隅など、マップごとの地形を把握して戦闘を有利に展開しよう。右の例も参考にし、自分なりの戦法を編み出せ。

▲集団で出現するタイプの敵も1体ずつ誘い出せば難なく倒せるはず。

▶このような狭い場所なら敵に囲まれることなく戦えるぞ。

◀こんなときこそ地形を利用！　1対1で戦える状況を自分で作り出そう。

▼こんな状況に持ち込めればベスト。地形を利用すれば1対複数の戦いも楽に勝てるのだ。

◀部屋の隅や壁を背に戦えば、敵に囲まれる心配はない。前方の敵に集中して、反撃のチャンスをうかがえるのだ。

基本戦法 其之三　少しずつ移動して、敵を1体ずつ出現させよう

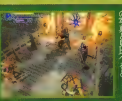
敵はマップごとに出現位置が決まっていて、その場所に近づかない限り出現しない。このことをふまえて、敵を1体ずつ出現させれば、周りを囲まれることなく楽に戦うことができるぞ。

◀出現の法則を利用して、1対1の戦いに持ち込むのだ。

鬼武者チェック　同じマップで出現する敵が違う！

マップごとに出現する敵の種類や数は、基本的には固定。だが、どの方向から入るかによって、若干変化することもあるぞ。例えば、手長がいるはずのマップに、違う方向から入ると出現しなくなる、という具合。もし、マップに苦手な敵がいた場合は、この方法で出現しなくならないかを試そう。

◀稲葉山城の城門付近。下の写真と見比べると……

◀明らかに敵の数が違うのがわかってもらえるだろう。

基本戦法 其之四　連続斬りは最後の一撃を出さないほうが吉

連続斬りの最後の一撃は、繰り出す直前と攻撃後に大きなスキが生じてしまう。とくに、複数の敵と戦うときにはそのスキを狙われることが多く、連続でダメージを受ける場合も多々あるのだ。このことから、連続斬りはL1ボタンなどでキャンセルし、最後の一撃を出さずに、途中で中断したほうが得策といえるだろう。

最後の一撃はスキが大きい

▲どの刀でも最後の一撃だけは、どうしてもスキが大きくなってしまう。

▲連続斬りの途中でほかの敵が攻撃態勢へ。こんなときは攻撃を中断して……。

◀間合いを離したり、防御したりして、敵の攻撃に対処するのだ。これは、ボス戦でも同じことがいえるぞ。

ストーリー攻略之巻

天守閣4階まで完全サポート!!

ストーリー序盤の攻略ポイントを解説！　天守閣内部は通路が複雑で迷いやすい。マップを確認して進むべし。

マップの見方

- 1 …ポイント攻略に対応した場所
- S …セーブポイント（破魔鏡）
- ……紫電で封印が解ける扉
- ……紅炎で封印が解ける扉
- ……仕掛けを解くと開く扉
- 鬼 …鬼力回復ポイント
- A …階段などマップのつながりを表す
- …宝箱のある場所、または調べるとアイテムが手に入る場所

1 初戦闘! 三つ目を倒せ!!

ゲーム開始後、かえでと別れたあと、先へ進むと雪姫を連れ去ろうとする三つ目に遭遇する。この三つ目は倒せないが、ある程度ダメージを与えれば撤退するぞ。初めての戦闘なだけに、三つ目の素早い動きにはかなりとまどうはず。あわてて刀を振っても当たらないので、「防御」しながら敵の攻撃を待ち、防いだら反撃だ。

▶まずは防御しつつ、敵の攻撃を待とう。

◀刀のリーチは思ったより短い。攻撃時は刀を構えずに走って、一気に近づこう

2 刀足軽を倒して閉ざされた扉を開けよう!

刀足軽出現デモのあと、2の部屋に入るとイベントが発生。扉を閉められてしまい先に進めなくなる。しかし、部屋の中にいる刀足軽をすべて倒せば扉が開くので、さっさと敵を倒してしまおう。

▲背後から狙われないよう、立っている敵を優先して攻撃し、敵との距離を保つこと。

3 くずれた穴を下りて「紫電」を入手!!

洞窟の中に入ると、大きな穴があるので下へ下りよう。洞窟の中には地下寺院があるが、即身仏が入口をふさいでいる。即身仏を調べて「総厳之書」を取ると、扉が開くぞ。中に入り、さらに奥の部屋に行くと、正面に「紫電」の玉が奉(まつ)られているので入手。これでいよいよ戦術殻が使えるようになる。ちなみに地下寺院には、上の入手アイテム以外にも手に入るアイテムがあるらしい。

▶洞窟の入口付近にある「薬草」を入手してから下りること。

▲ここを調べればOK。近くのツボを壊すと宝箱も見つかる。

◀即身仏を調べ、供えられた巻物を取ると扉が出現。

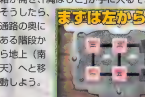
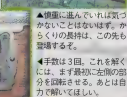
戦場別攻略 地下寺院前 敵：三つ目×3

洞窟の穴を下り、地下の広い場所に出ると三つ目が襲ってくる。最初敵は1体だが、プレイヤーが先に進むとさらに2体飛び出してくるので、安全に戦うならむやみに先へ進まず、1体ずつ倒していくのがいい。そこで、ここでも自分からは攻めず防御。そして、三つ目が近づいてきたら攻撃を仕掛けよう。どこまで進むと敵が出現するかは、下の写真を参考にしよう。

▲2体目は写真の位置まで進むと、画面左上から飛び出してくる

▼もう1体は階段に近づくと出現。着地したところを狙って斬りつけるべし

4 宝箱の仕掛けを解いて「縄ばしご」入手

「紫電」を入手し、さらに先に進むと、仕掛け付きの宝箱「からくりの長持（ながもち）」が置かれている。これは決められた手順で、数字の位置を回転させてずらし、数字を正しく並べるというもの。成功すれば宝箱が開き、「縄ばしご」が手に入るぞ。そうしたら、通路の奥にある階段から地上（南天）へと移動しよう。

▲慎重に進んでいれば気づかないことはないはず。からくりの長持は、この先も登場するぞ。

◀手数は3回。これを解くには、まず最初に左側の部分を回転させる。あとは自力で解いてほしい。

南天

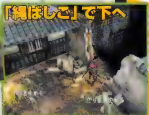
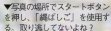
5 「縄ばしご」で地下墓地へ

青い封印がされた扉を開け、橋を渡ると天守閣の入口はすぐそこ。しかし、天守閣の入口は赤い封印が施されていて、中に入ることができない。ここは一度、マップの正面左側奥にある扉を通って先へ進もう。すると、斎藤兵が幻魔に襲われているところに遭遇する。助けられなくてもゲームは進行するが、救出すれば「薬草」をもらえるので、斎藤兵の近くにいる刀足軽を真っ先に倒すようにしよう。そのあと、塀が崩れている場所で「縄ばしご」を使って下へ。先にあるセーブポイントを目指そう。

やられそうな斎藤兵を助けろ!

▲ひとまず、バラバズーが守っているほうの扉へ進もう。

▲出現しているすべての刀足軽を倒せば、斎藤兵を救出したことになる。

▼写真の場所でスタートボタンを押し、「縄ばしご」を使用する。取り逃してないよね？

6 強敵オズリックに挑め!!

6の部屋に入ると、雪姫を連れ去った巨大な幻魔、オズリックが登場し、戦闘になる。オズリックはかなりの強敵だが、コツさえわかれば、意外と簡単に倒すことができるぞ。そしてその戦法は、バラバズーや手長といった手強い敵にも通用するものなので、ぜひともここで会得するようにしたい。ちなみに、一度6の場所に入ってしまうと、戦闘が終わるまでは外に出られなくなるので、必ず直前のセーブポイントでセーブするように！

基本戦法はこれだ!!

刀を構えたら、オズリックの周囲を回りながら斬りつけよう。回避できそうにない攻撃は、すかさず防御すること。

▲敵に近づき、刀を構えてサイドステップ。反時計回りのほうが、攻撃を回避しやすいぞ。

▶サイドステップ後に1回攻撃し、再びサイドステップだ。

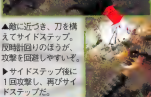
1回だけ斬る…を繰り返せ!!

要注意1 振り下ろし

金棒による攻撃は、見た目は[illegible]基本的に防御すればダメージを受けることはない。ただし、[illegible]す攻撃は防御不可能。しかし、この攻撃も敵の正面に立たない限り当たることはないので、常に敵の側面や背後に回り込めば安全に戦える。当たってしまったら+キーと[illegible]ボタンを連打してすぐに立ち上がること。[illegible]

要注意2 興奮後の体当たり

オズリックは[illegible]すると体当たりしてくる。これも防御することができないので、[illegible]体が[illegible]距離を[illegible]に[illegible]しよう。

疲れているところを攻撃!!

7 胎臓の間で「紅炎」を入手せよ!!

オズリックを倒しても、入ってきた扉は壊れているので、戻ることができない。しかし新たに隠し扉が開くので、そこから先へ。最深部の7に行くと、ギルデンスタンが登場。続けてレナルードとの戦いに突入する。倒したら、部屋の正面左にある台座を調べて「紅炎」を入手しよう。ちなみに、宝箱以外にも途中の道でアイテムが拾えるらしいが……。

▼レナルードの倒し方は、敵別攻略P.52~54で確認してほしい。ちなみにここでは「紅炎」の入手が目的なので、倒さなくても問題ない。

ギルデンスタンとレナルードが登場!

▲ギルデンスタンとは会話のみ。衝撃の事実が語られるぞ。

▲「紅炎」はここを調べると入手できる。背景に溶け込んで意外と気づきにくい。

鬼武者チェック レナルードで無限に魂を稼ごう!

7の胎臓の間に出現するレナルードを利用して、無限に魂を稼ぐ方法を伝授！ レナルードは攻撃すると最高2回まで分裂し（最大3体まで出現）、3体目を倒すと完全に撃破となる。そこで、分裂させた敵を2体まで倒して魂を吸収。そして、敵が1体残った状態でいったん部屋の外へ出たら、もう一度中へ入ろう。すると、敵の分裂回数がリセットされ、再び分裂させることが可能なのだ。この、"分裂→1体残して撃破→部屋に入り直す"を繰り返せば、無限にレナルードを倒すことができるぞ。

▲戦術殻や、追い討ちで倒すと分裂しないので注意。
◀1体残して部屋を出てから再び中へ入ると……

8 「紅炎」を装備して2つの扉を開け天守閣へ

胎臓の間で入手した「紅炎」を装備すれば、赤い封印が施された扉を開けることができる。これで天守閣の入口を開くことが可能になるのだ。まず、来た道を戻り、最初のボスオズリックと戦った場所（6）にある、赤い封印の扉を開放しよう。あとは、8の天守閣の入口まで行き、同じように赤い封印を解けばいい。行きとは違い、帰りは三つ目やバラバズーなどの幻魔が出現。魂を稼ぐチャンスだが、ムダに体力を消費して回復アイテムを使うことのないように。

▲天守閣の入口はココ。「紅炎」を"装備"しないと開かないので、雷斬刀がメインの人は注意。
◀この扉を開ければ、セーブポイントまで戻れる。そろそろ玉の強化もしておきたいところ。

鬼武者チェック やり込み派必見！ ギャラーンを利用した魂稼ぎのポイントはココだ!!

「紅炎」入手後、一部の場所でギャラーンが出現するようになる。これで、P.52で紹介した"ギャラーンに魂を吸わせてから一掃し、コンボで大量の魂をゲットする"テクニックが使えるぞ。これを試すうえでとくにオススメの場所が、6オズリックと戦った場所と、天守閣入口前の広場2カ所。どちらの場所も、広い場所にバズーが大量に出現するので、稼ぐにはもってこい。天守閣の中は激戦になるので、ACTが苦手な人は、しっかり魂を稼いで玉や武器を強化してから先に進もう。

6 オズリック戦の場所

8 天守閣入口前の広場

▲なかなかギャラーンが出現しないこともあるので、そのときは一度隣のマップへ。
◀バズーで稼ぐほかに、1回だけだがオズリックの死体から出る魂で稼ぐこともできる。

戦場別攻略 天守閣大広間 手長×1、刀足軽×2

天守閣に入ってすぐの大広間で手長と刀足軽が待ち構えている。手長はかなりの強敵だが、隣の部屋に鬼力回復ポイントがあるので、ケチらず戦術殻で倒してしまうのがオススメだ。鬼力がない場合は？ そのときは、刀足軽→手長の順に倒すのがベスト。というのも、この場所での最初の戦闘に限り、どういうわけか手長は近づかなければ動かないのだ。近づいてくる刀足軽だけ先に倒せば、手長との戦いに集中できるだろう。

◀写真の位置まで進み、刀足軽を誘い出そう。近づいてきたら攻撃だ。
▶手強い手長も、1対1なら倒しやすいはず。オズリック戦のように、敵の周囲を回りながら斬りつけよう。
▲戦術殻はケチらず使え！ 鬼力回復ポイントの場所はマップを参照しよう。

9 天守閣1階で2回のイベント

マップ中の9へ行くと、藤吉郎が夢丸をさらおうとしているところに遭遇する。このイベントのあと、赤い封印の扉を開けて先に進むと、再び夢丸が登場。このあと、夢丸はどこかへ行ってしまう。この2つのイベントの間には、とくに難しいポイントはないので、アイテムを取りつつサクサク進んでいこう。

▲織田信長の家臣、木下藤吉郎。今後、何度も彼は左馬介の前に現れることになる。その行動の真意は？　夢丸をさらおうとしたその理由とは？

▶かえでの協力で、逃げた夢丸に追いついた左馬介。しかし、夢丸から詳しい話を聞くことはできない。なぜ夢丸はこんなところにいるのか……。

10 「からくりの長持」から「弓」を入手!!

10の部屋には「からくりの長持」があり、これを解くと「弓」を入手することができる。ただし、今回は5回の操作で開けなければならないため、難易度が一気にアップ。ちなみに「弓」は必須アイテムではないが、ここで入手しておかないと、このあとに発生する斎藤兵救出イベントが成功不可能になるので、2つのアイテムを逃してしまう。

◀長持はコレ。下の写真をヒントに何度も挑戦だ！

2回目　左

そのあとは？

11 「弓」を装備して斎藤兵を助けろ

マップの11は吹き抜けになっていて、左馬介は1階で斎藤兵が2体の幻魔に襲われているのを発見する。しかし左馬介は2階にいる……。ここは「弓矢」で幻魔を攻撃し、斎藤兵を助けよう。ただし、「弓矢」が2体の幻魔に命中する場所は、画面の一番右端のみなので、下の写真を参考に幻魔を狙うこと。なお、11の部屋から出るとイベント終了なので注意。

▶助けたあとに1階へ行けばアイテムが手に入るぞ。

▶素早く写真の位置に立ち、R1ボタンで敵を狙え！

戦場別攻略　天守閣2階 渡り廊下　手長×1、三つ目×2

Aの階段を上がって2階へ行くと、手長と三つ目に遭遇。廊下自体は広く戦いやすいものの、手長と三つ目の複合攻撃にはかなり苦戦するはず。ここではまず、見通しのよい左の写真の場所で待機し、近づいてきた三つ目を先に撃破。そのあとで手長を倒すのがいい。ただし、のんびりしていると新たな三つ目が出現するので注意しよう。

▶このアングルで戦うのがベスト！　手長が近づいてくる前に三つ目を倒しておきたい。

▲このようにわざと狭い場所で戦うのもアリ。敵に囲まれずにすむ。

天守閣2階 石落とし部屋　手長×1、刀足軽多数

11の斎藤兵救出イベント後、赤い封印の扉の先にある部屋が石落とし部屋だ。ここでは、その石落としの穴から刀足軽が無数に上がってくるうえに、手長もいるためかなり戦いにくい。対処法としては、刀足軽は無視して手長を徹底的に攻撃するのがいい。というのも、部屋が狭く乱戦になるので、手長を攻撃したときに、刀足軽も巻き込んでダメージを与えることが可能なのだ。そこで、刀足軽はあまり意識せず、手長を集中して攻撃しよう。

▲写真のように画面手前に回り込めば、上がってくる敵に背後を狙われる心配がなくなる。また、刀はリーチの長い炎龍剣がオススメ。

▶この部屋の先は、しばらく敵が出現しなくなるので、鬼力ゲージがたまっているなら戦術殻を使ってしまってもいいぞ。

鬼武者チェック　天守閣にある井戸の秘密

マップ中の10の部屋にある井戸は、2階のAの階段近くの部屋の井戸とつながっている。この井戸の桶は3階で止まっていて、桶を調べると「力石」を入手することができるのだ。しかし、桶を結んだ縄を刀で切ってしまうと、桶は井戸の底に落下してしまう。それでも最終的に「力石」は入手可能だが、ストーリー後半までゲームを進めなければならなくなる。「力石」は体力の最大値を上げてくれるアイテムなだけに、早めに入手したほうが攻略が楽になるので、縄は切らないようにしよう。

◀2階でこんなメッセージを見ると、井戸にかかっている縄を

▲切ってしまうと桶は底に落下。その場合、井戸の底をのぞき込むと光るものが見える。
◀縄を切らなければ、ここで「力石」を入手できる。手に入れたらすかさず使おう。

天守閣3階

入手アイテム
…定角の矢(宝)
…白虎之書＊二＊＊巻
…防魔之具足(宝)

この天守閣3階には、ゲームオーバーになるミニゲームが2カ所、存在する。2階から上がったら必ずセーブしておこう。

12 レバーを操作してワナから脱出せよ!!

▲左馬介がレバーを操作している間に、かえでで通路の先へ

動かして…

通路を進め!!

◀▲かえでが別のレバーを操作すると、左馬介がレバーを放しても格子が閉じない！ これで左馬介もさらに先へ進むことが可能になるのだ。

12の部屋では、かえでと合流したあとにワナが作動し、2人は通路をさえぎる格子（こうし）に閉じ込められてしまう。この格子は、通路にある無数のレバーを操作することで開けることが可能だが、レバーから離れると格子は閉じてしまう仕組みになっている。そこで、左馬介がレバーを操作している間はかえでを、逆にかえでがレバーを操作している間は左馬介を、というふうにキャラを交互に動かし、格子を開けて先に進んでいく。ただ、ダメージを受けるレバーもあるので注意だ。

天守閣4階

はしごⒹは、3階と2階に続いている。また、1階に戻る場合は3階のⒺのはしごを使おう。

鬼武者チェック 「防魔之具足」を入手しよう!!

12の部屋にある宝箱を調べると、「防魔之具足」が手に入る。この鎧は、出現した魂がキャラーンに吸収されるのを防ぐ効果がある。また、なんといっても防御力がアップするので、戦闘を有利に進めることができるぞ。ぜひとも入手しておきたい。

13 暗い部屋の仕掛けとは?

柵とレバーの仕掛けを突破した左馬介とかえでを待ち受けていたのは、真っ暗な部屋。先に進もうにも暗闇のため、扉を見つけることができない。しかし、部屋の中央には無数のロウソクが。これに火をつければ、部屋を明るくすることができるはずだ。そして、部屋の中央には鬼力回復ポイントもある…。ロウソクと鬼力。この2つをヒントにして、部屋の仕掛けを解いてみよう。

▶左馬介が火を出す方法を考えればもうクリアしたも当然。

ロウソクに火をつけるには?

14 将棋盤風のパズルをクリアせよ!!

14では、左馬介とかえでを交互に操作して、床のマス目に「飛」や「角」と書かれた将棋盤風の部屋を通過するのが目的。2人のうちどちらかが「王」のマスまでたどり着けばクリアだ。しかし、この部屋は文字の書かれたマス目を踏むと、その種類に応じて落とし穴が作動する仕掛けになっている。もしもキャラが落とし穴に落下してしまうと、その瞬間にゲームオーバーとなってしまうので、慎重にゲームを進めよう。

◀時間制限はない。じっくり考えてからマスに乗ろう。

乗ったマスによる落とし穴の違い

このミニゲームに登場するマス目の種類は「飛」と「角」の2種類。この2つのマスにキャラが乗ると、落とし穴が作動する。穴が空くマスは、実際の将棋で動ける方向と同じ。「飛」ならそのマスを中心に、前後左右すべてのマスが落とし穴になる。「角」ならそのマスを中心にした、斜めのマスすべてに穴が空くのだ。ちなみに、この部屋の床にあるマス目の配置は、ランダムで変化する。

飛

		■	
■	■	飛	■
		■	
		■	

角

	■		■
		角	
	■		■
■			

攻略のポイント

1 なるべく「飛」に乗る

「飛」に乗るとそのマスを中心に、前後左右の直線上にあるマスが落とし穴になる。そのため、どのマスに穴が空くか感覚的にわかりやすいはず。このとき、操作するキャラを、もう1人のキャラに対して斜めの位置にある「飛」に移動させるよう心がければ、ミスになることはない。逆にどうしても「角」に乗らなければならないときは、もう1人のキャラの前後にある「角」を選べばいい。

◀「飛」は2人のキャラが縦横1列に並ばなければ安全

2 同じマスに連続して乗るのもOK!

同じマスに連続して乗るのも、ミスを減らすコツ。このミニゲームのシステム上、連続で同じマスに乗った場合、それによってもう1人のキャラが穴に落ちてしまうということは、絶対にないのだ。これは覚えておこう。また、一度乗ったマスは、どこが落とし穴になるかあらかじめわかっているのだから、そのぶんミスしにくいはずだぞ。

◀連続で乗るなら、なるべく手前のマスがオススメ。

15 難関パズルを解いて左馬介を救え!

◀写真の場所を調べるとミニゲーム開始だ。

ここまで連続で仕掛けが続いてきたが、ここが最難関! 閉じ込められて水攻めにされている左馬介を助けるために、「15パズル」風のミニゲームに挑戦することになる。これは、2つに分かれた斎藤家の家紋を中央で合わせるというもの。制限時間があり、それまでに成功できないとゲームオーバーになってしまう。心して挑戦しよう。

攻略のポイント

1 家紋は中央の一番下へ

家紋を合わせる場所は決まっている。家紋が合わさっていても、初期状態でスキマになっている場所に移動しなければ、クリアにならない。

▶線で囲まれた場所に家紋を移動しよう。ほかの場所ではダメ。

2 △ボタンでやり直し可能

ミニゲーム中に△ボタンを押すと、家紋を初期状態に戻すことができる。しかし、制限時間はリセットされないので安心はできないぞ。

▶うまくいかなそうな場合は、初期状態に戻すのも手だ。

解く手順を途中まで大公開!!

どうしてもクリアできない人のために、完成までの手順を途中まで紹介するぞ。挑戦する前にこれを見て、コマの大まかな動きを覚えてからプレイすれば、きっと正解が見えてくるはずだ。ぜひあきらめずにプレイして、この難関を突破しよう!

さて、このあとは!?

16 壁を調べると階段が出現!

左馬介を救出したら、さっそく隣の部屋へ。この部屋は一見何もないが、4階への階段が隠されている。その階段を出現させるには、部屋の奥にある壁を調べて、引き手を引けばいい。ちなみに、このイベントを発生させると、来た道を戻ることも可能になる。この段階で、一度セーブポイントまで戻るのもいいだろう。

◀ここを調べれば階段が出現。入手できるアイテムなどはなし。

17 「斎藤紋の破片」を集めて扉を開け!!

天守閣の4階にたどり着いた左馬介。しかし、マップ中の17にある扉はカギがかかっているため、これ以上先に進むことができない。この扉を開くには、斎藤家の家紋の形をした2つの破片を見つける必要がある。その破片は、17の扉の近くにあるはしご(マップ中、D)を下りていけば、2階で簡単に見つけることができるぞ。なお、とくに難しい仕掛けもなく敵も出現しないので、P.58のマップを見ながら破片を集めて先に進もう。

▲▶破片の1つは、このはしごで2階まで行けば入手できる。

はしごを下りて2つの破片を入手!

◀3階からEのはしごで2階へ行き、作戦室へ。破片は宝箱の中だ。

▶集めた破片を17の扉の前で使えば、先に進めるぞ。

そして…

さらわれる夢丸!!

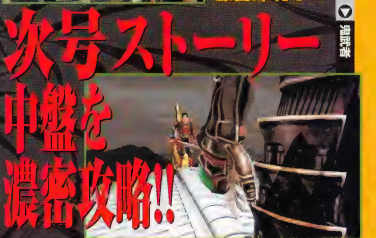
扉を開き、先へ進む左馬介の目の前で、夢丸が三つ目にさらわれてしまう。それを追おうとする左馬介の前に現れた藤吉郎。彼が語る信長の野望とは? 次号も左馬介の戦いを強力にサポートする!!

▲雪姫だけでなく、夢丸までもさらおうとする幻魔! 左馬介とかえでは2人を無事に助けることができるのか!?

◀ストーリー中盤では、藤吉郎の企みにより左馬介が絶体絶命のピンチに! また、さらなる強敵も出現する!!

藤吉郎現る!!

次号ストーリー中盤を濃密攻略!!

P.143からの「『鬼武者』はじめて物語」も要チェック!!

PS テイルズ オブ エターニア

『TOE』攻略最終回！ 今回は、隠し&やり込み要素の総まとめ編をお届けするぞ!!

発売中 RPG	▶¥6,800（※1） ▶ナムコ ▶MC（1ブロック）、PS（6～7ブロック）、4人プレイ可（※2）

まずは、ごめんなさい。今回紹介した隠し要素のほかにも、まだまだ、ま～だまだ『TOE』には秘密が隠されています。どうしても気になる人は、いろいろなことを試して根気よく探してみましょう。本当に、ファンサービスという点では歴代No.1です。一度ゲームを解いちゃった人も、もう一度プレイしてみると何か新しい発見があるかもしれませんよ。特に途中からロードしてみたりすると……ゴホゴホゴホッ。（風邪気味の修）

まだまだ遊べる『TOE』やり込み要素を一挙大公開!!

直接ストーリーには関係ない、いわゆるオマケ要素が『TOE』にはたくさん盛り込まれている。今回はその中から、ぜひ押さえておきたいオススメのモノを、カテゴリー別に紹介していこう。中には、ラストダンジョン前にクリアすれば、最後の戦いがより有利に進められるものもある。必見だぞ！

▼▶あと回しにしていたアレやコレを今こそプレイ！

EXTRAダンジョン 世界にはまだまだこんな場所がある!!

前回紹介したジイニや沈没船のほかにも、直接ストーリーには関係ないが、行くと何かが起こる町やダンジョンが、「エターニア」の世界には存在する。ここではその場所（GPS）や、内部の様子を解説しよう。

闇の洞窟 セレスティア（4,12）

海底に現れた謎の迷宮

[illegible]セレスティアの海底から入ることができる迷宮。海面の岩山に、半分露出した入口が見えるが、入るためには海底に[illegible]必要があるぞ。一部の通路ではモンスターの姿が見え、接触するとエンカウントする。奥には闇の大晶霊シャドウがおり、戦闘に勝てば契約を結べる。

▲[illegible]性攻撃で乗り切ろう。

ファロース地下 インフェリア（93,110）

教会の地下にいったい何が？

セイファートキー入手後、ファロース教会の教壇を調べれば、ダンジョンの入口が出現する。内部はそれほど広くはないが、[illegible]には元の大晶霊マックスウェルが待ち構えているぞ。[illegible]できるが、かなり[illegible]レベルを上げてから挑もう。

▲[illegible]アップにも向いているぞ。

きらめきの塔 インフェリア（107,22）

山間にひっそりと立つ美しき塔

ファロース教会の遥か北に、山々に囲まれた大陸がある。[illegible]るのだ。全8階の塔の中では、各階ごとにパズルを解いて上っていくことになる。最上階には、ナムコ[illegible]BGMがヒント……？

▲山に囲まれているため、海から[illegible]パズルを解かないと上階へ進めない。

アイフリードの墓 インフェリア（89,63）

アイフリードはインフェリアで死んだ!?

オルバース界面の中継基地内、改造ドックにあるアイフリード[illegible]ージを見れば、インフェリアの上記の座標にアイフリードの墓が出現するのだ。内部は3つのエリアに[illegible]クリアすれば「光の球」が入手できるぞ。

▲条件を満たさないと出現しない[illegible]ンが楽しめるぞ。

晶霊温泉 インフェリア（208,107）

誰も知らない秘境温泉

ここはダンジョンではなく、インフェリアにある施設の1つ。ラシュアン村で発生するファラと村長の[illegible]も[illegible]わってくるぞ。ただし、ここも周囲が山に囲まれているため、通常の方法では入れないのだ。

▲[illegible]温泉シーン！ 今回は女性読者のために、男性キャラ編をお届け！

ねこにんの里 セレスティア（120,110）

伝説の種族ねこにんの住む村

[illegible]「ねこにん」たちが暮らす村。別にこれといってアイテムなどが入手できるわけではないが、[illegible]まる……そして、[illegible]ントが発生する。長い冒険の息抜きに、ぜひ訪れてみてはどうだろうか？

▲[illegible]い場所。噂では、セレスティア7大秘宝の1つだとか……。

※1：CD3枚組。限定版『テイルズ オブ エターニア プレミアムボックス』は¥9,800。
※2：複数同時プレイは戦闘時のみです。

特殊な武器etc. 通常では手に入らない装備品を見つけよう!

ここでは、特別なイベントを経て入手できる特殊武器を紹介しよう。入手に手間がかかる分、性能は高く、実用的なモノばかり。また、「アイテムずかん」を埋めるためにも、忘れずに入手しておきたい。

フォッグの武器開発

フォッグの武器は、ティンシアのアジトにいる男に話しかけることで開発可能。ただし、一定のシナリオ進行とガルドが必要になるぞ。

◀アジトの男に資金を援助しよう。

【武器完成条件】

武器	条件
プラズマカノン	雷晶霊の遺跡クリア後 必要ガルド：40,000ガルド
グランマグナム	アイフリードのアジトクリア後 必要ガルド：80,000ガルド
インパルスカノン	セイファート庭園クリア後 必要ガルド：160,000ガルド
フォトンレイズ	レグルス地下クリア後 必要ガルド：320,000ガルド

ピコハンリベンジ

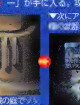
下の２つのイベントをクリアするとチャットの専用装備。これを装備すると、攻撃を受けたときに一定確率でピコハンが発動する。

▶オルバース界面に行ったあと、チャットとともに小屋へ戻るとイベントが発生。

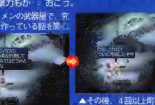
セレスティア（120,128）へ!

◀提示された場所で「ピコハンリベンジ」ゲット。

ラストフェンサー

レグルス地下クリア後、以下の３つの手順をたどるとリッドの武器「ラストフェンサー」が手に入る。攻撃力もかなり高く、無属性なので汎用の効く武器だ。終盤でも使えるので、忘れずにゲットしておこう。

▲まずは、バリル城の庭でメルモスに話しかけよう。

▼次にアイメンの武器屋で、究極の武器を作っている話を聞く。

▲その後、４回以上町を出入りすれば完成！

CHECK いわゆる装備品ではないけれど…

前回も紹介したバンエルティア号の改造。じつは、光と闇の２つの球がそろうと、もう１段階のレベルアップが可能なのだ。光の球はアイフリードの墓、闇の球は界面上に浮かぶシゼル城内にあるぞ。

◀中継基地のこの像が、カギをにぎっているのだ。

闘技場 世界一強い剣士を目指して…!!

闘技場では、リッド１人＆アイテム使用不可というキビしい条件で戦うことになる。実質、ゲームをクリア（または、それ以上）できるほどの強さが必要となるぞ。ここでは、そんな闘技場を勝ち抜くためのワンポイント攻略をお届けしよう。

王都一決定戦（参加費 5,000ガルド）

ランクとしては一番低いトーナメント。それでも安心して戦うには、レベル50は欲しいところだ。

賞品
- １回目：20,000ガルド、お薬セット（セージ、セボリー）
- ２回目～：15,000ガルド、レモングミ、パイングミ

ワンポイント

一回戦：

二回戦：

最終戦：

王国一決定戦（参加費 10,000ガルド）

アイテムやテクニックを駆使すれば、もう少し低くても何とかなるが、安全にいくならレベル60は必要だ。

賞品
- １回目：50,000ガルド、もっとお薬セット（レッドセージ、レッドセボリー）
- ２回目～：30,000ガルド、レモングミ×２、パイングミ×２

ワンポイント

一回戦：

二回戦：

最終戦：

世界一決定戦（参加費 15,000ガルド）

▲ここに受付が増えるのだ。

王国一決定戦をクリアすると新たに受付嬢が出現。非常に難易度が高く、レベル80近くでも負けてしまうこともあるぞ。また、この戦いのあとに、さらなる戦いが……!?

賞品
- １回目：80,000ガルド、どきどきセット（エリクシール×２　ほか）
- ２回目～：50,000ガルド、ミラクルグミ×２、ミックスグミ×５

二回戦

VS ヘルカイト　フェニックス×２

一回戦

VS デュエリスト　ウィザード×２

最終戦

VS レッドドラゴン　ヘルカイト×２

シークレット情報

『TOE』をやり込みたい人は要チェック!!

ここでは『TOE』を遊び尽くしたい人へ、シークレット情報をお届けするぞ。なかでもエタポケ4は、称号をすべて集めるためには必要不可欠なアイテム。ぜひ入手して称号を手に入れよう!!

シークレット1 ジイニのオークションでレアアイテムをゲット!!

レアアイテム一例

アイテム	レア度	アイテム	レア度
ドエニスのポプリ		おにぼうちょう	
おしろい		みずぐも	
きんのチョーカー		アップルシードル	
かこもん		なべのふた	
うちわ		キルマフルーツ	
ウルタスだいほん		バナナ	

オークション出品リスト

日目	出品	日目	出品
1日目	レジュームリング エリクシール マジカルリボン	5日目	すいしょうせき りょくしょうせき せきしょうせき
2日目	ミョルニル クリスダガー ハヌマンシャフト	6日目	きしょうせき せいしょうせき ししょうせき
3日目	リフレックス レアヘルム マジカルリボン	7日目	はくしょうせき こくしょうせき エリクシール
4日目	エンジェルブレス リバースドール テクニカルリング	8日目	ミョルニル レアヘルム リフレックス

シークレット2 キャラの意外な一面が見えるイベントを公開

発生場所:ホテルインフェリア

発生場所:ホテルディンシア

シークレット3 エタポケ4「あっち向いてファラ」の入手方法

エタポケ4入手手順

❶セレスティアからインフェリアに帰ったあと、ラシュアン村の村長と会話。「ホウテイバンリ」についての情報を聞く。さらに村長と話し、材料に関するヒントを聞く

❷牛舎前の男と話す。材料の1つ「たきぎむし」の話を聞く

❸民家前の畑にいる男と会話。材料の1つである「やまつの」の話を聞く

❹民家にいる男と話す。材料の1つが「ほしかわ」であることがわかる

❺望郷の洞窟のキャンプ地点で、たきぎの燃えカスを調べ「たきぎむし」を入手

❻霊峰ファロースに出現するファルシアホーンズを倒し、「やまつの」を入手

❼晶霊温泉に行き、キルマフルーツを15個持って入浴。「ほしかわ」を入手する。

❽アイテムを集めたら、ラシュアンの牛舎前にいる男と会話。「ホウテイバンリ」入手。

❾村長に「ホウテイバンリ」を渡し、「エタポケ4」を手に入れる。

シークレット4 セレスティアの七大秘宝の核心に迫る!

デッキブラシ

七大秘宝リスト

- コルレーンのつぼ
- デッキブラシ
- レジュームリング
- プッシュペイビー
- つるぎ（S・D）
- ねこにんの里
- 飛行艇アイバード

『テイルズ』ファン必見!! 懐かしのあのキャラがゲスト出演!!

『テイルズ』シリーズの第3弾と銘打たれる今作では、前2作に関連したものやキャラが数多く登場する。ここでは、誰でも簡単に会うことができる、懐かしのキャラをピックアップして紹介するぞ。シリーズのファンなら、ぜひ会いに行ってみよう。もしかしたら、このほかにもあっと驚くようなキャラが出演しているかも!?

◀時空を超えた戦いを描くシリーズ1作目。

◀意思を持った剣、ソーディアンが登場!!

クラース

▲テイルズクイズ　級の出題者として出演。『TOP』に登場

フィリア

リリス

イレーヌ

チェルシー

▲テイルズクイズ　初級の出題者。『TOD』のメインキャラの1人。

クレメンテ

コングマン

漆黒の翼

※『TOP』は『テイルズ オブ ファンタジア』、『TOD』は『テイルズ オブ デスティニー』を表します。

PS2

7（セブン）～モールモースの騎兵隊～

いかにアルメセラ王国を守っていくか。DPS3本（？）の騎兵隊による攻略法をお届けしよう。

発売中 RPG	▶¥7,800 ▶ナムコ
	▶MC2（1536KB）

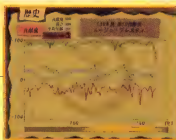
行き当たりばったりなプレイのせいで、一番ゲーム進行が遅れているのが我が騎兵隊です。それでも最初の魔将を倒すことに成功。次は記録でも狙おうかなあ、と公式ランキングを見て、愕然。どういうことですかあの強さは。世界は広いです……。 （ねこねこ隊長）

大分コツはつかめてきたので、数百年くらいならイケるんじゃないかなって気がします。しかし、なにぶんプレイする時間が足りません。 夢の1000年は遠い……（ブ）

『7』攻略に王道なし！ 他人のプレイを参考に戦法を組み立てよう！

電撃特選3騎兵隊の基本戦法を紹介！

今回は、攻略ライターそれぞれが、どんな方針でプレイしているのか、実例を挙げて攻略していく。騎兵隊のメンバーや基本方針などを見比べ、自分にあった騎兵隊の攻略をプレイの参考にして欲しい。

◀ランダム性の高いアルメセラ編は、状況に応じた対応こそ永く王国を守るカギ。

わんわんイヌ騎兵隊

何度も何度も試行錯誤を繰り返したのち、ようやく軌道に乗ってくれた騎兵隊。あと十数年は安泰と思われる。戦歴だけみると順風満帆なのだけど、数多くの犠牲の上に成り立っているのですよ。

基本方針

勝てそうにない敵が出たら即リセット。どうしても避けられない状況以外は、負傷者が出てもリセット。慎重に石橋を叩いて渡る方針。リセットが多いので編集部では一番進みが遅いのかと思ったらそうでもない様子。やっぱリセットした方が結果として早い？

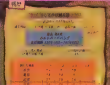
人材採用基準

基本的に15～17歳の若い者を採用。若くてもピーク年齢が20代だと却下。友好的な家系からの紹介も、条件に合わないとバンバン断ってます。良い人材が見つかったら、将来性の低い者からピーク前でも首を切る。おかげで友好的な家系が少ないです。

我が隊の強者

5代目の息子。時期的な問題でリーダーになれず。彼に頼り過ぎていたので、引退後はきつかった。

うしろゆび騎兵隊

国中にはびこる魔物を蹴散らし、王様の理不尽な（？）命令を聞き入れ、愛すべき仲間との別れに涙し、明日のアルメセラを守るため、うしろゆび指されながらも育成に励む、そんな麗わしき騎兵隊。

基本方針

攻守ともにバランスのとれた「犠牲者の出ない（少ない）」編成がモットー。記録よりも永続を念頭に置いた育成で、修行や功労者の選出にすべての情熱を注ぐ（言い過ぎ）。戦闘は基本的にはローテーション重視だが、敵によって臨機応変な戦術で攻めるぅ!!

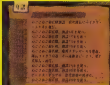
人材採用基準

素早さはとても大切。どの騎兵隊を見てもサムライやニンジャが重宝されていると思う。その考え方は同じだが、その陰で支えとなる僧侶や神官をどこまで鍛えぬけるかが課題。戦闘に参加させるキャラは「その瞬間、一番光り輝いている（絶好調な）キミ」。（笑）

我が隊の強者

功労者の指導力がS、安定性がDで誕生した爆発能力キャラ。登場時のHPが84、列回復力46と怪物。

ねこねこねこ騎兵隊

基本的にシミュレーションは好きなのだが、なぜかプレイはおおざっぱ。アバウトな編成で敵に挑んでは敗北するので、自然とリセットの回数も増えてしまい、ゲームもなかなか先に進まない。

基本方針

メインの戦法は速攻。Lv.3の敵であっても、まずは速攻で倒すことを試みる。強敵を相手にした場合、1人くらい犠牲者が出ても「しょうがない」とあきらめることが多々あり。さらに、街が崩壊しても「しょうがない」ですませることもある、迷惑な騎兵隊。

人材採用基準

しょっちゅう戦闘不能者が出るので、即戦力となる人材を重視する。どうしても高ランクの功労者が少なくなるので、見込んだキャラは、確実に功労者として育てている。ただ、補助系を鍛えるところまで手が回らないので、高ランクの功労者はたいてい前衛系統になる。

我が隊の強者

指導力S、安定性Sのニンジャに預けた娘。レベルアップの際、自回復がよく上がり持久力に優れている。

開発者が語るちょっとイイ話

そんなワケで、年の瀬も迫った12月某日、『7（セブン）』の開発者である川島氏と奥田氏のおふた方に攻略法を伝授してもらうべく、我々お茶の水騎兵隊は、ほぼ横浜にあるナムコの開発センターへと遠征。その甲斐あって、興味深い情報を得ることに成功した。ここでは、その貴重な情報のいくつかを紹介していこう。

システム編

基本システムはモールモース編と同じだが、キャラの育成など新たな要素が加わっている。もう1度おさらいしておこう

編成

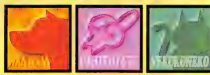
敵の能力を考えて、臨機応変に変更！

編成パターンは大きく分けて、速攻型、ローテーション型の2通りがある。敵と騎兵隊の能力を見て、どのパターンでいくか判断しよう。特にポイントとなるのは、敵の思考特性だぞ。

●Lv.2までは速攻型で●

攻撃力の高いメンバーをそろえて、ローテーションせずに敵を倒してしまうのが速攻編成。回復力の高い敵に対して有効な戦法となる。また、騎兵隊の能力が十分なら、Lv.2までの敵は、ほぼ速攻編成で倒すことが可能だ。

●ローテーション型の注意●

敵を倒す前に騎兵隊に犠牲が出てしまう場合には、全ての列に回復力を備えたローテーション型の編成をとる。Lv.3以上の敵が相手となると、速攻で倒すことは難しく、持久戦が主体となる。回復、補助能力の高いメンバーが充実していれば、運に左右されずに敵を倒せる布陣もとれる。敵の思考を利用しやすいのも特徴の1つだ。

主な編成のパターンは、速攻型2種、ローテーション型2種の計4つ。編成は、下に挙げる職種と同じでなくても構わないので、自分なりのアレンジを加えてみよう。

基本は3隊とも同じ！ 大きく分けて4パターン!!

速攻型

◀前衛に攻撃力の高いキャラを並べ、後ろに補助能力キャラを配置する。相手の攻撃が単発なら、攻撃が分散し、2〜3ターンは耐えられるはず。

◀中列に弓使いを2人配置する。2ターン目以降も攻撃力が低下しないぞ。戦闘に参加できない後列には戦績を積ませたいキャラを配置。

ローテーション型

◀補助能力を最大限に活かした隊列。弓使いには補助能力がつかないので、十分育っていない場合は、思い切って6人で戦闘する、というのも有効。

◀列回復キャラが足りない場合、HPと自回復の高いキャラ1人の列をつくって対応しよう。もちろん、防御補助によるサポートは欠かせない。

修行

組み合わせを考えないと、効果は薄い

修行によって上昇する能力値は、功労者と修行者の能力の、上位3つ。修行者の特徴を伸ばすようなメンバーを修行に出すように心がけよう。

●功労者による効果の変化●

能力値の上昇率は、基本的に1年で10%。これに功労者のランク分けによる修正値が加えられる。できるだけ高ランクの功労者のもとに預けよう。

上昇率=1年あたりの上昇率×年数+修正値

ランク	安定性	指導力
S	とどめ4回以上	21勝以上
A	とどめ3回	17〜20勝
B	とどめ2回	13〜16勝
C	とどめ1回	9〜12勝
D	とどめ0回	5〜8勝

ランク	安定性	指導力
S	基本上昇率の120%	±0%
A	基本上昇率の100%	0〜−10%
B	基本上昇率の90%	0〜−20%
C	基本上昇率の80%	0〜−30%
D	基本上昇率の70%	0〜−50%

修行は一切行わない!!

最初に衰退年齢の違うキャラを修行に出して失敗して以来、一切修行は行っていません。修行に出すより、若いうちから騎兵隊で叩き上げた方が強くなる……ような気がするから。

◀頻繁にメンバーを変える我が騎兵隊では、修行の有り難味は薄い。

◀修行なしでもこれくらいの強さのキャラは作ることができる。

衰退年齢を考え定期的に

修行した一組のペアを必ず編成に組み込むことを前提に、なるべく衰退期に入る時期が同じ者同士を修行に出す。一度に修行に出すのは原則として1組のみで、無理な編成にはしない。

◀修行効果を得られれば、能力的にもう少しなキャラも即戦力に。

◀修行ペアが戦線離脱すると、戦闘中でも能力が下がるので注意。

20年ごとにナグゾスサールに備えて

魔将には非常に苦戦させられた苦い思い出があるので、20年周期の登場時期にあわせて修行をしている。高ランクの功労者の手が空いていれば、2〜3年のような短期修行も行っている。

◀修行者の編成はわりと適当。その場しのぎの修行である……。

◀どんな手段でも勝てばよかろうなので、犠牲が出ても無視。

開発者が語るちょっとイイ話

「基本的にこのゲームにはこれといった必勝法は存在しないと思います。ある程度のセオリーはありますが、それもプレイヤーによってかなり異なってくるんです。実際、雑誌の攻略記事でも、各出版社によってかなり違ってきてますし（笑）。ですから、あまり他人の攻略法は気にせずに、自分なりのやり方で楽しんでもらえたらなぁと思います。それから、できればリセットはして欲しくないですね」（川島さん）

職種

役割ごとに、バランス良くそろえよう

前衛、補助系、回復系、弓使いと、各種バランス良くそろえておくのが基本。下の表では職種ごとの特徴を、右では3隊のお気に入り職種を挙げているので、これを参考に編成するといいだろう。

職種	HP	攻	素	攻補	間攻	防補	回復	クリ
戦士	A	C	B	−	−	−	−	C
騎士	C	C	E	−	−	A	C	E
神官	E	E	D	−	−	C	A	D
僧侶	B	E	E	E	−	−	B	D
剣闘士	A	A	E	C	−	−	−	D
幻術師	E	C	B	−	−	−	B	B
魔術師	D	E	E	A	−	E	D	C
魔女	E	E	B	A	−	B	−	C
ヴァルキリー	D	D	B	−	A	−	B	D
アーチャー	A	C	D	−	A	−	−	E
サムライ	C	A	A	B	−	−	−	A
ニンジャ	B	B	A	D	−	−	E	C
祈祷師	E	E	E	−	−	B	A	C
巫女	E	C	B	−	−	B	B	D
冒険者	E	D	C	D	−	D	C	D
聖騎士	C	C	D	D	−	B	C	E
魔騎士	B	B	D	C	−	D	D	E

※DPS編集部が独自に調査したもの。A（高い）〜E（低い）の5段階評価（H=HP、攻=攻撃力、素=すばやさ、攻補=攻撃補助、間攻=間接攻撃、防補=防御補助、回[illegible]を表す

やっぱり魔女が好き♥

WANWAN NINJ

魔女

魔女は常に2〜3人キープ。魔術師は攻撃補助に偏るのであまり使わない。安定性Sの功労者が作りにくいのが難点。

サムライ

リーダー候補はやっぱりサムライ。強くなるうえ、衰退年齢が高い。安定性Sの功労者を作りやすいのもグッド。

HPの高さで持久戦に勝利

USHIRO YUBI

ニンジャ

素早さとHPの高さが魅力のニンジャ。さらに連続攻撃ができるので、複数の敵を相手にする放浪者戦では重宝するだろう。

僧侶

攻撃力・素早さは期待できないが、HPと回復力の高さは頼もしいかぎり。衰退期まで長く、回復の要として活躍する。

一芸があればそれでよし

NEKO KONEKO

騎士

防御補助の高さが魅力的。自回復もあるので、1人で1列任せやすいし。ただ、強敵相手には犠牲になってもらうことも…。

祈祷師

石化攻撃を使えば、HPの高い敵でも強引に速攻で倒せるのが嬉しい。好調になると、素早さが跳ね上がり、すごい強さに。

聖騎士と魔騎士

すべてにおいて高いレベルの能力を誇る職種。ただし、出現率は非常に低く、衰退期も早いため、実際に活躍する場面は少ないかもしれない。

聖騎士を輩出する家系

アリアステル／アルヴィアン／ウルマルリン／ウルミーレ／エルロオダ／クルシャ／シャダウェリン／ゼムライア／バラハムほか

魔騎士を輩出する家系

アリアステル／インジャルボ／ヴェク／ウルマルリン／オーリリン／シュウガ／ゼムライア／ソウジン／ヒジャ／マリオルスほか

功労者

ランクは最高まで高めたい!!

修行者と後継者の能力を引き上げてくれる功労者。中途半端なランクより、最高のSランクをめざすこと。

◆功労者のランク分け

ランク	安定性	指導力
S	とどめ4回以上	21勝以上
A	とどめ3回	17〜20勝
B	とどめ2回	13〜16勝
C	とどめ1回	9〜12勝
D	とどめ0回	5〜8勝

◆後継者への影響

ランク	安定性	指導力
S	基本上昇率の120%	±0%
A	基本上昇率の100%	±10%
B	基本上昇率の 90%	±20%
C	基本上昇率の 80%	±30%
D	基本上昇率の 70%	±50%

安心、確実のS・Sキャラのみ!!

WAN WAN

基本的に指導力S、安定性Sの功労者しか使わない。リスクを冒さず、確実に強いキャラを作っていく主義。必然的に、安定性Sにしやすいサムライ、ニンジャあたりが家系の中心。優秀な功労者の引退が近いのに、自分の家系が4人いる場合、すぐに子どもを作るべくピーク前の家系キャラを首にすることも。

◀安定性Sだと確実に功労者の能力の120%となる。子どもの能力があらかじめ計算できるのは魅力。

人生はバクチだ!!

NEKO KONEKO

安定性が低くても、指導力が高いキャラはどしどし功労者に認定。子どもが増えて功労者が足りなくなったので、いちかばちか賭けに！

◀初代騎兵隊で、指導力S、安定性Dの神官が誕生した。子供も増えて、高ランクの功労者の手が足りなくなったので、思い切って預けてみることにする。

◀晩年にできた子どもなので、騎兵隊に入るころには隊長の能力もボロボロ。ここまで待ったのに、成長した子どもの能力は最悪……。

だめだこりゃ!!

高ランクの功労者を狙って作るには??

[illegible]

家系

実はそれほど重要ではない?

このゲームには実に多くの家系が登場するが、この家系は、所有アイテムのほか、どの職種が出やすいかにも影響する場合がある。しかし、登場するキャラの強さは、どの家系でもほぼ同じといって差し支えないので、家系に関してはそれほど執着して親密度を上げる必要はないぞ。

親密度の上下	
祝福の日を迎えた	−5〜+5（すべての家系）
戦闘に参加した	+5
レベルアップした	+5
戦闘不能になった	1以上=0になる　0未満=変化なし
成長期／全盛期に解雇した	1以上=半減、0未満=変化なし
衰退期に解雇した	変化なし

◀隠し家系といっても、特別強いキャラを輩出するわけではないのだ……。

開発者が語るちょっとイイ話

[illegible]それに、何もしなくても騎兵隊に入ってさえいれば、通常時より能力値が伸びやすくなるんです。修行成果には及びませんが、素の能力値自体は高くなります。常に修行者同士セットで運用しないとならないのは編成の幅を狭めることになるとも言えるので、それを嫌って修行をしない人もいるようです」（奥田さん）

モンスター編

アルメセラ編で登場するモンスターから強敵をピックアップ。各騎兵隊がいかにして倒したかを紹介!!

モルガロン

HP	640	回復	12
攻撃	20	特殊1	
速さ	10	列攻撃20	
初攻	なし	特殊2	
初防	なし	石化25	

魔竜族最強の強さを誇るモンスター。魔将に次ぐHPの高さを持ち、攻撃力も高い。さらに強力な列攻撃と、単発では最強を誇る石化攻撃を持つ。

◆ローテーション必須!!

さすがに最強だけあって、初期に出られるとほぼ処置ナシ。10年以内に出たらリセットした方が早いかも。とはいえ攻撃は列攻撃以外単体で、特殊攻撃の数が少ないことと、回復量が少ないことが救い。ローテーションを前提に、強烈な石化攻撃のターンをうまく調整していこう。

全員絶好調が幸いしてなんとか撃破!!

リセット派の自分が初めて戦ったのは、なんと21年目。やや危ない状況だったが、石化攻撃が前列にくるようローテーション調整することで、なんとか負傷者0で撃破。

長期戦必至!! 防御補助が頼り

USHIROYUBI

HP22
HP25 HP33 HP33
HP23 HP32 HP26

敵の攻撃力が高いので、魔女や神官は防御補助でカバーしないと、長期戦は持たない。幸いどちらも防御補助が20以上あり、2～4程度しかダメージは受けなかった。

決死の突撃大作戦！1人でも多く生き残れ

NEKOKONEKO

HP26
HP18 HP28 HP48 HP22
HP26 HP37

HPが600を越える相手では、速攻は不可能。ローテーション型の編成で挑むが、防御補助が高いキャラが少ないため、いつかは回復が追いつかなくなる。ここは犠牲者が出るのもやむなしと判断。石化攻撃が繰り出されるターンに生けにえが前列にくるよう調節し、犠牲を出しながら勝利した。

パコール

HP	450	回復	なし
攻撃	22	特殊1	
速さ	8	死の呪い22	
初攻	なし	特殊2	
初防	なし	なし	

妖霊族最強の魔物。通常攻撃がすべて列攻撃で、しかもかなり強力。列回復者や自回復者を狙ってくる場合が多いので、死の呪いを行ってくるターンに注意。

◆特殊攻撃よりも通常攻撃が怖い!!

通常攻撃がすべて列攻撃で、平均しても20以上の攻撃力を持つ。死の呪いは単発なので特殊攻撃のターンの方が楽なくらいだ。また、HPが高いので速攻型で倒すことは難しい。防御補助を持つキャラをフルに使って、防御重視のローテーション型で挑みたい。2～3人の犠牲は覚悟しよう。

何年経ってもこいつには泣かされる

WANWANINU

中列の魔女に対する防御補助が足りず、少しずつ削られていく戦い。サムライがクリティカルを連発してくれたおかげで、魔女のHPが尽きる前になんとか撃破。

運を天に任せる……神官は狙わないで！

HP15 HP24 HP32
HP22 HP31 HP25
HP18

ローテーションで挑む。死の呪いを防御補助で受けきれないので、列回復キャラに攻撃がいきにくくなるよう、編成を調整。あとは神官に死の呪いがいかないよう、祈る！

ゾドコル

HP	360	回復	10
攻撃	10x2石	特殊1	
速さ	6	連続4×4	
初攻	なし	特殊2	
初防	なし	なし	

魔人族最強の魔物。特殊攻撃のターンでは、石化攻撃1回+複数攻撃という2段攻撃になるので注意。狙いが特定されていれば付け入る隙はあるのだが。

◆石化&複数のコンボが強烈!!

モルガロン、パコール、ナグゾスサールに並ぶ強敵四天王。その中でも最もイヤらしいのがこのゾドコル。通常で石化攻撃を複数行うので、ダメージの計算が非常に難しいのだ。石化防止のアイテムはこのときしか使うタイミングはないので、持っているキャラは全員使っておこう。

HPを見て、無理矢理速攻を掛ける!!

フロントの忍者2人が強力だったのと、敵の能力値が低かったので速攻をかけた。忍者が倒れる直前になんとか撃破。最初に200近いダメージを出せれば、速攻でもイケる。

石化&連続の波状攻撃に耐えろ!!

USHIROYUBI

こちらのHPが全体的に低いので、刺し違えてやる覚悟だったが、敵の思考が列回復者狙いなので、後ろに防御補助を配置。連続攻撃もギリギリ耐えることができた。

◆モンスターデータの見方◆ HP＝敵の基本HP（ランダムで±15）。攻撃＝攻撃力の基本値（ランダムで通常攻撃±2、特殊攻撃±1）なお、〝複〟は複数攻撃（ランダムで相手が変わる）、〝連〟連続攻撃（連続で同じキャラにダメージ）、〝石〟は石化攻撃、〝列〟は前列全体に攻撃。速さ＝すばやさ基本値（ランダムで±2）。初攻＝初回攻撃（ローテーション最初の攻撃でこの数値が加算）。初防＝初回防御（ローテーション最初にこの数値だけ防御）。回復＝ローテーションごとに回復するHPの基本値（ランダムで±2）。注：6×4複とある場合、6のダメージで4回攻撃してきます。初回攻撃がある場合、最初の攻撃にだけ数値が追加されます。

グリュパン

HP	380
攻撃	4x4連
早さ	16
初攻	なし
初防	なし

回復　25
特殊1
列攻撃14
特殊2
なし

怪鳥族最強の魔物。全魔物中、最高の回復力を誇る。列攻撃のターンでは、列攻撃のあと、3回の連続攻撃という2段攻撃になるので注意しよう。

◆長期戦を覚悟して挑もう

とにかく回復力が高く、ローテーション型で戦うと戦闘が長引いてしまう。また、通常攻撃が連続攻撃となっているので、防御補助でダメージを防ぎきれないのも厳しい。特定キャラを狙う思考パターンが多いことが救いだ。

女性狙いの思考パターンだったので、各列に女性を1人ずつ配置。誰に攻撃がくるかを確定させ、そのキャラを守るよう編成。戦闘はとにかく長引いたが、犠牲者0で撃破。

列攻撃のあと、HPの低いキャラが連続攻撃を受けてしまうと、戦線離脱してしまう危険性がある。が、こちらの攻撃力が相手の回復力を遥かに凌駕していたので楽勝だった。

エルミ

HP	400
攻撃	5x4複
早さ	30
初攻	なし
初防	なし

回復　10
特殊1
怒りの一撃
特殊2
なし

魔獣族最強の魔物。特筆するべきはその素早さ。どんなに強力な騎兵隊でも、この魔物に先制を取れることはあまりないだろう。HPも高く、長期戦は必至。

◆一発一発の攻撃は低いけど…

通常攻撃が複数攻撃なので、どんなに高い防御補助をかけていてもダメージを防ぎ切れない。また怒りの一撃自体はたいした脅威ではないが、1人のキャラに集中されるとマズい。思考が気まぐれなら、攻撃が分散されるので多少は楽になる。

強力なサムライが2人いたので、速攻型で。前衛の攻撃力は200近く、3ターン目で敵が攻撃する前にギリギリ倒せる計算。しかし実際はクリティカル連発で2ターン撃破。

複数攻撃に加えて怒りの一撃も繰り出してくる。これは耐え切れない。怒りの一撃が出るターンに、HPだけは高い戦士が前衛にくるよう調整、生けにえとなってもらった。ごめん。

ウクルー

HP	360
攻撃	18
早さ	25
初攻	4
初防	なし

回復　なし
特殊1
複数5x4
特殊2
なし

妖獣族の最強の魔物。高い攻撃力に加え、初回攻撃力を持っているので注意。特殊攻撃の回数が多い（場合によっては通常攻撃よりも多い）のも特徴だ。

◆速攻型の方がやや楽!!

攻撃力だけでなく、素早さもかなり高いので、前列のHPに注意。回復はしないのでローテーションで戦いたいところだが、Lv.3の魔物にしてはHPはそう高くないので、速攻型で戦った方が楽な場合もある。

前列2人のサムライが、ローテーション後クリティカルチャージ状態になって戻ってくるので4ターンで決着が着いた。戦況次第では、ローテーションせず速攻でも倒せたかも。

ローテーション型では耐え切れない。幸い、敵に回復力はないので、こちらも回復能力を捨て、やられる前にやる、という勢いで挑んだ。敵の攻撃がうまく分散すれば勝利！

オルグラド

HP	400
攻撃	14
早さ	5
初攻	なし
初防	16

回復　15
特殊1
力溜め
特殊2
なし

巨人族では最強の魔物。とにかくHPが高いが、それ以外に特筆するべき点はない。しかしさすがに力を溜めた次のターンの攻撃には注意するべき。

◆HPは高いが速攻でOK!!

力を溜めたあとの攻撃も、結局のところ単発攻撃なので、強力な防御補助をかけていれば大丈夫。パーティの攻撃力が高ければ、速攻で対処可能。ローテーションする場合、特定の職業を狙ってくる場合が多いので、オトリをうまく使っていこう。

オルグラドは何度も倒したけど、基本的にすべて速攻。前列にしっかり防御補助をかければまずやられることはない。2ターン目に力溜めをしてくれれば、なお安泰。

祈祷師の使い勝手を試そうとした。素早さが相手より高いので、攻撃は受けないな、と。しかし、石化攻撃は初回防御で無情に弾かれ、反撃で祈祷師は昇天した。……リセット。

開発者が語る ちょっとイイ話

「子どもを預ける功労者のランク[illegible]でD[illegible]もいる。指導力Sで安定性Dだと、最高で170%まで上がる可能性がありますから、一度この魅力に取り付かれたら病み付きになるようです。安定性Sで次期リーダー候補を作っておいてから、2子、3子あたりで安定性Dの子どもを作ってみるというのが堅実ですかね」（川島さん）

ズロウム

HP	320	回復	10
攻撃	18	特殊1	複数5ｘ4
早さ	11	特殊2	生命力奪取
初攻	なし		
初防	10		

幻獣族最強の魔物。とはいえ、特殊攻撃のターンは少なく、通常攻撃も単発。素早さも回復力も高くはなく、ＨＰも低い。レベル３では最弱と言える。

◆ほぼ速攻型でＯＫ!!

全体的にパラメータが低く、特定のキャラ狙いの思考が多いため、非常に戦いやすい。ただ、初回防御を持っているため、忍者や巫女は最初の攻撃を弾かれやすい点に注意。生命力奪取のターンにさえ気を付けていれば、とくに苦労はしない。

ローテーションするほどでもないっス

WANWANIN

ＨＰが300そこそこしかないので、基本的にローテーションは使わずに撃破。早いターンで生命力奪取がきても、速攻型なら3ターンもあれば倒せるので、気にせずＧＯ!!

ＨＰが高すぎるのも時にはアダとなる!?

USHIROYUBI

生命力奪取がこんなに恐ろしく感じたのは始めてだ。ＨＰ99の僧侶がこれを受けた場合、敵のＨＰが98も回復してしまう。逆に言うと、それ以外、とくに注意する点はなかった。

ナグゾスサール

HP	765	回復	12
攻撃	14	特殊1	6ｘ4複数
早さ	22	特殊2	生命力奪取
初攻	6		
初防	なし		

約20年に一度出現するレベル４の魔物。全魔物中最大のＨＰを持っているので、速攻型で倒すことは難しい。かなりの長期戦を覚悟しておこう。

◆防御補助をしっかりと!!

約20年に１度出現するボス的存在。しかし特殊攻撃のターンが少なく、通常攻撃は単発なので思ったほど強くはない。どうしても勝てないなら無視してもいい。ほかの魔物と違って、壊滅まで放っておけば、いなくなってしまうのだ。

基本はローテーション集中型

WANWANIN

もっとも苦労したのが81年目。後列の神官のＨＰが少ないので、そこで複数攻撃をされないようローテーションを調整。やや運の要素も絡んできたけど、辛くも撃破。

魔将登場までのキャラ育成がカギ

USHIROYUBI

ＨＰが高く、攻撃力・特殊攻撃を見ても、厳しい戦いが予想された。だが、育成と編成しだいでは、それほど大騒ぎする敵ではない。ポイントは、生命力奪取を誰が受けるか。

ビヴォイ系

HP	250	回復	なし
攻撃	20列	特殊1	なし
早さ	20	特殊2	なし
初攻	なし		
初防	なし		

赤、青、黄、緑の４タイプそれぞれに、Lv.１〜３が存在。合計12種類が登場する。なお、データはLv.３のもの。色によるデータの違いはない。

◆属性をしっかり考えて!!

ビヴォイ系は必ず属性を持ち（赤＝火、青＝水、黄＝土、緑＝風）、それに対して強い属性で攻撃すれば2倍のダメージ、逆に弱い属性のキャラは2倍のダメージを受けることに。属性の関係は火＜水＜土＜風＜火となっている。

属性にさえ気をつければ楽勝

KOKONEKO

HP16
HP40
HP21
HP18
HP32
HP35
HP31

ＨＰも攻撃力も低いので、速攻で楽に倒せる。主力、特に前衛キャラの属性が、不利な相性だったとしても、予備のキャラや防御補助を使えば乗り切れるし。あまり怖くないです。

放浪者

HP	35	回復	22日
攻撃	12	特殊1	なし
早さ	21.0	特殊2	なし
初攻	なし		
初防	なし		

唯一、ローテーションしてくる敵。Lv.１〜４が存在し、それによりパーティ全体の強さも異なる（データはLv.4の目安）。リーダーの誘惑者さえ倒せば勝ち。

◆とにかく素早さをチェック!!

放浪者との戦いでは、速攻型で先に相手の前列を潰せればほぼ勝ちだ。パーティの前列が相手より素早ければ、積極的に戦おう。無理にローテーションで戦うと思わぬ負傷者が出る場合があるので、勝てないと思ったら逃げよう。

素早さがすべて速攻で撃破せよ!!

USHIROYUBI

サムライとニンジャは、すべて素早さ30以上。魔女と僧侶の攻撃補助も非常に高く、敵のＨＰがかなり高くても、ほぼ一撃で葬ることが可能。あとはヴァルキリーがいれば…。

世界の歩き方

城から各街への移動にかかるおよその日数は以下の通り。[illegible]

城から各街までの目安

	街	日数		街	日数
1	アクリムアリク	約150日	18	チャクタン	[illegible]
2	ウルクロルサ	約35日	19	ディン	約40日
3	エルダドゥイ	約160日	20	トゥラグリム	約120日
4	エルデクエデリ	約60日	21	ニモルド	約120日
5	エルデクマギル	約95日	22	のこぎり谷	約35日
6	[illegible]	[illegible]	23	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	24	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	25	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	26	[illegible]	[illegible]
10	カルマルバルド	約100日	27	ミュルズ	約110日
11	[illegible]	[illegible]	28	[illegible]	[illegible]
12	[illegible]	[illegible]	29	[illegible]	[illegible]
13	[illegible]	[illegible]	30	[illegible]	[illegible]
14	クレルヴォルン	約125日	31	山背の村	約50日
15	最果て村	約135日	32	緑葉村	約130日
16	谷間の村	約130日			
17	ダムドゥディ	約110日			

開発者が語るちょっとイイ話

「このゲーム、とくに定められた目標はありませんが、[illegible]す。とりあえず年内から評価や殿堂入り騎兵隊のランキングが公式ホームページで始まっているので、ぜひ挑戦してみてください。トライアルモードに関しても近いうちに始まると思います」（奥田さん）※編集部注：公式ランキングは、http://www.namco.co.jp/にて絶賛開催中!! 素晴らしい記録が出たらぜひ登録しよう!!

PS2 天使のプレゼント マール王国物語

発売中 RPG ▶¥5,800（限定版¥8,800） ▶日本一ソフトウェア ▶MC2（164KB）

I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

話が変わるごとに主人公のレベルが１に戻るため、モンスターを続けて育てられないこのゲーム。しかしこの問題は、２周目に突入して一気に解決！ ２周目では１周目のレベルが引き継がれるため、最初から強い仲間をパーティに入れて育てられるのです。特に各属性の最強魔法を修得したアリエル、川のぬし、ルシファーの３体は大活躍!! １周目では倒せなかったナイトスポーノに復讐戦を挑んだりして、大活躍してもらってます（笑）。（KK＠）

今回は第4～5話を徹底攻略 全キャラ&モンスターデータ付き♥

最後の攻略となる今回は、第４話「愛のためにネコは戦う」と、第５話「天使がくれた物語」を徹底フォロー。いずれも難易度が高く、やりごたえ十分なシナリオなので、今回の記事を参考にして効率よく進めていこう。加えて、超便利な登場キャラ＆モンスターの完全リストを大収録。役立つ情報をまとめてお届けしちゃうぞ!!

Story 第4話「愛のためにネコは戦う」

敵はマージョリー!? 毒入りケーキを完成させよう

第４話の主人公はニャンシーのペコニャン。恋の障害となるアクージョを暗殺するため、亜空城を探索して毒入りケーキの材料を集めるのだ。最初の３つの材料はどれから先に集めてもかまわない。すべて入手した後に「ナゾのバリア」の先に進むと、ボス・小魔王との戦いが待っているぞ。この話では仲間キャラが１人も登場しないので、モンスターだけでパーティを編成する必要がある。積極的に仲間を増やして、戦力を強化していこう。

亜空城全体MAP

謁見の間 / ランランの部屋 / 階段 ❶ B / フォンフォンの部屋 / ニャンニャンの部屋 / B / ニャンシータウン / 女 A / ❷ / ナゾのバリア / まほうのトビラ / 闇 / 愛 ❶★ / 夢 / 月 / 100M走のワナ★ / 星 / 涙★ / 魚 / 雪 / 頑固岩 / チェロのいる崖★ / 犬 / 花 ❷★ / 空 ❸★

❶燃える闘魂
❷回復チョコ
❶ガオりんポスター
❷人格交換魔法の書
❸スペースプロテイン
女…女神像
★…ワープニャンシー
※ニャンシータウンまでワープすることができる。
Aアルバイトニャンシー
※お金を払って、ニャンシーの傭兵を雇うことができる。傭兵は全４人で、金額に応じてレベルが違う。
Bワープニャンシー
※それぞれ話しかけることで、階段の下（上）から上（下）まで、一気にワープできる。

亜空城内部は通路が複雑に入り組んでいて、なかなか目的地に進むことができない。このMAPを参考にして、効率よく探索していこう。危なくなったら最寄りの「ワープニャンシー」を利用して、タウンに戻り回復すること。

この話で仲間になるキャラクター

ペコニャン

魔法だニャ、すごい魔法だ～、ネコまねき、ネコトマホーク

1 悪魔のイチゴ編

材料の１つ「悪魔のイチゴ」を入手するためには、「100M走のワナ」を突破しなくてはならない。これが可能なのは３幹部のランランだけなので、彼女が探している「ガオりんポスター」を入手して、協力してもらおう。最短ルートは「夢～」→「愛～」と進んでポスターを入手し、タウンに戻ってランランを仲間にしてから、「月～」→「100M～」と進むコースだ。

▲数あるワナをものともせず、ランランが猛然とダッシュ!! これで「悪魔～」が手に入るぞ。

ランランと会話する
ガオりんポスターを入手する
ランランを仲間に加える
100M走のワナを突破する
悪魔のイチゴ入手

第４話では、戦力の核となる（人間や人形の）仲間キャラがいなくて、特技や合体技が使えないから、いかに強力な魔法を仲間モンスターに覚えさせるかが攻略のカギになるのニャ。育てるモンスターを選ぶポイントは、ズバリ属性値♥ 一般的に（そのモンスターが属している属性の）属性値の初期状態が高いほど高い素質を持った上位モンスターだから、同じ育てるのでもグッと効率がいいニャ。外見やレベル（能力値）だけでなく、属性値も要チェックニャ～♥

夢を見るネコの間

ここを起点に攻略開始!

迷路の出発点となるフロア。登場するモンスターのレベルも低目なので、戦力に不安がある場合は右上の女神像を拠点にして、レベルアップ&スカウトに励もう。隣にある「ナゾのバリア」は、3つの材料(愛のかけら)がそろわないと開かない。後で訪れることになるので、場所を覚えておこう。

③ヒールチウム ④回復キャンディー
⑤目覚ましミント ⑥防弾チョッキ
女…女神像

愛に生きるネコの間

宝箱にひそむ敵に注意!

通路をぐるりと回り込んだ、一番奥にある青い宝箱の中に、ランランの部屋から盗まれた「ガオりんポスター」が入っている。入手直後に戦闘(一般モンスター)が発生するので、事前に必ずパーティを回復させておこう。

⑦ゾクセイミエール ⑧フラワチウム
⑨回復チョコ ⑩リストバンド
⑪回復キャンディー
❶ガオりんポスター
★…ワープニャンシー

月にほえるネコの間

ランランは仲間にした?

このフロアの先に、悪魔のイチゴを守る100M走のワナが設置されている。ランランがいない場合は進んでも意味がないので、先に「愛の~」で「ガオりんポスター」を入手し、ランランの部屋で彼女を仲間に加えてから、部屋の奥に進もう。途中の宝箱の中には「HPワカール」などの重要なアイテムも存在するので、残らず回収すること。

⑫HPワカール ⑬マッスルボディー
⑭サンダチウム

2 地獄の生クリーム編

「地獄の生クリーム」を入手するためには、「人格交換魔法の書」を手に入れてニャンニャンを仲間に加え、「まほうのトビラ」を開けてもらう必要があるぞ。チャートを見ながら、順番に課題をクリアしていこう。

▶3幹部の中でもとくに魔力が高い、ニャンニャンの助けが必要になるぞ。

ストーリー進行チャート

ニャンニャンと会話する
▼
人格交換魔法の書を入手する
▼
ニャンニャンを仲間にする
▼
まほうのトビラを開ける
▼
地獄の生クリームを入手する

魚をくわえるネコの間

キミが選ぶ宝箱は!?

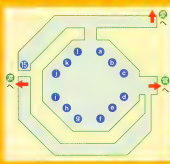
円形に配置された宝箱が目を引くフロア。中身はどれか1つしか手に入らないので、慎重に選びたい。開ける前にセーブしておいて、中身が気に入らなかったらリセットするのも手だ。

⑮アイスチウム
ⓐ~ⓛ…以下のアイテムのうち、どれか1つだけ入手できる。ⓐペンタグラム/ⓑ雷の石/ⓒ炎の石/ⓓえりくしゃー/ⓔ回復チョコ/ⓕ気功ドリンク/ⓖ回復ボンバー/ⓗ興奮剤/ⓘ回復キャンディー/ⓙ魔の石/ⓚリンゴキッス/ⓛにぎりっぺ

雪を食べるネコの間

道に迷わないよう注意せよ

行き止まりや分岐が多く、とにかく歩きにくいフロア。多数の宝箱が存在し、奥には女神像も設置されているので、腰を落ち着けてじっくり探索していこう。敵も強いので注意すること。

⑯回復チョコ ⑰水の石 ⑱マヒ消しガム
⑲風の石 ⑳運動靴 ㉑回復チョコ
㉒回復キャンディー ㉓ウインドチウム
㉔回復チョコ ㉕回復キャンディー
㉖目覚ましミント ㉗リストバンド
女…女神像

花をつむネコの間

ドラゴンの全体攻撃に注意!

青い宝箱を開けるとボス戦に突入する。ここで登場するドラゴンは、強力な全体攻撃(ブレス)を使うので、女神像での回復+セーブを忘れずに!!

㉘回復キャンディー ㉙アイアンクロー
㉚回復キャンディー ㉛ガリ勉ハチマキ
㉜水の石 ㉝毒消しポテチ ㉞オーラちから
㉟炎の石 ㊱マヒ消しガム ㊲リストバンド
㊳回復チョコ
❷人格交換魔法の書
女…女神像
★…ワープニャンシー

闇をさまようネコの間

貴重なアイテムを見逃すな!

まだニャンニャンを仲間にしていない場合は、この先に進んでも意味がない。先にニャンニャンの部屋に行って、彼女を連れてこよう。ちなみにこのフロアで手に入る「せくしぃぱんつ」は、リーダーが装備するとモンスターが仲間になる確率がアップする貴重なアイテム。確実にゲットしておこう。

㊴せくしぃぱんつ ㊵ファイアチウム
㊶肉球グローブ
女…女神像

らんらんミニ知識

属性ネタその2ニャ。モンスターをパートナーにする場合は、できるだけリーダーと同じ属性のものを選ぶのがこつニャよ。そうすればリーダーの属性値が補正されて、強力な魔法が使えるようになるのニャ。その際、その魔法を使い込んでスキルレベルを上げて(完全に修得して)おけば、編成を変えても自由に使えるのニャ。すべての仲間が「メガ系」の魔法(必要レベル:10、必要属性値:3以上)を使えるようになれば、戦闘はグッと楽になるニャよ!!

3 死神のローソク編

「スペースプロテイン」を入手し、怪力自慢のフォンフォンを仲間にして、行く手をふさぐ「頑固岩」を破壊してもらう。プロテインは迷路の一番奥に隠されているので、あせらずじっくりと探索していこう。

▶プロテインが手に入るのは、迷宮の最奥部「空にあこがれるネコの間」。

ストーリー進行チャート

- フォンフォンと会話する
- スペースプロテインを入手する
- フォンフォンを仲間にする
- 頑固岩を破壊する
- 死神のローソクを入手する

涙にぬれるネコの間

最後の食材を目指せ!

「死神のローソク」探索の起点となるフロア。女神像で回復しつつ、状況に応じてワープでニャンシータウンに戻り、戦力を強化していくこと。準備が整ったら、「犬〜」へ進もう。

㊷セイントチウム ㊸地の石
㊹回復キャンディー ㊺回復キャンディー
㊻薬用キャンディー ㊼回復タンク
㊽アミュレット
女…女神像
★…ワープニャンシー

星をながめるネコの間

アイテム回収を忘れずに

行き止まりのフロア。特にイベントも発生しないので、先を急いでいる場合は無視してかまわない。ただし、全部で7つの宝箱が存在し、それぞれ役立つアイテムが手に入る。余裕があれば、パーティの経験値稼ぎ&戦力強化を兼ねて、残らず回収しておこう。

㊾回復キャンディー ㊿雷の石
(51)パワージャケット (52)目覚ましミント
(53)メテオチウム (54)回復チョコ
(55)薬用ボンバー

犬に追われるネコの間

無理せずマメに引き返そう

構造が複雑で、宝箱も多いフロア。まずは奥の女神像を目指し、ここを中心に宝箱を回収していこう。フロアの左から進める崖では、チェロが登場するイベントが発生する。直接攻略には関係ないが、チェックしておこう。

(56)鎮静グミ (57)回復キャンディー
(58)よくばりバンド (59)回復ボンバー
(60)回復チョコ (61)魔力温存の極意 (62)魔の石
(63)毒消しポテチ (64)目覚ましミント
女…女神像

空にあこがれるネコの間

あとはタウンに帰るだけだ!

奥の青い宝箱の中に、「スペースプロテイン」が入っている。入手直後に発生するボス戦では、強力なブレス攻撃を使うドラゴン軍団が出現するので、必ず直前(「犬〜」)の女神像で回復しておこう。無事材料をゲットしたら、フォンフォンを仲間にできるようになる。★にいるニャンシーに話しかけて、ニャンシータウンへワープしよう。

(65)アミュレット (66)鉄のカーテン
❸スペースプロテイン

4 巨人のスポンジケーキ編

3つの材料を集めた時点で、「愛のかけら」も3つそろっているはず。これを持って「夢〜」のバリアの前に立つと、封印が解けて奥に進めるようになるぞ。ここでは小魔王とのボス戦が待っている。倒せば自動的に「巨人のスポンジケーキ」が手に入り、ケーキを完成させることができるぞ。

◀材料と一緒に手に入る「愛のかけら」を3つそろえることで、ナゾのバリアを突破することができるぞ。

▶小魔王+αは「メガファイアボンバー」を連発する。連続で受けると危険なので、体力の低い前衛を素早く倒してしまおう。

第4〜5話で使える合体技リスト ユニークな技が勢ぞろい!!

名称	消費SP	必要LV	効果	条件1	条件2	条件3	条件4
エンジェルダスト	13	18	聖なる力で敵単体を攻撃	シェリー	チェロ	——	——
[illegible]	22	17	聖なる力で味方全体を回復	シェリー	チェロ	——	——
女同士	25	15	女二人の友情パワーで防御力が上昇	女性キャラ	女性キャラ	——	——
男同士	25	15	男二人の友情パワーで攻撃力が上昇	男性キャラ	男性キャラ	——	——
[illegible]	15	20	高確率で敵全体に毒とダメージを与える	毒系(※1)	毒系(※1)	——	——
[illegible]	60	35	いにしえの三戦士による超絶剣技	人形使い(※2)	デューク	アルバトロス	チバ
[illegible]	35	15	味方全員の攻撃力が上昇	男性キャラ	男性キャラ	男性キャラ	男性キャラ
[illegible]	35	15	味方全員の防御力が上昇	女性キャラ	女性キャラ	女性キャラ	女性キャラ
[illegible]	35	30	無数のニャンシーが走り回るんだニャ	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系
[illegible]	80	45	巨大化したニャンシーが敵をおそうニャ!	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系
炎の神フレア	130	60	炎神フレアを呼び出して敵全体を攻撃	炎属性キャラ	炎属性キャラ	炎属性キャラ	炎属性キャラ
水の神ミラージュ	130	60	水神ミラージュをを呼び出して敵全体を攻撃	水属性キャラ	水属性キャラ	水属性キャラ	水属性キャラ
[illegible]	130	60	風神ラフィーネを呼び出して敵全体を攻撃	風属性キャラ	風属性キャラ	風属性キャラ	風属性キャラ
[illegible]	130	60	雷神ヘスペロスを呼び出して敵全体を攻撃	雷属性キャラ	雷属性キャラ	雷属性キャラ	雷属性キャラ
[illegible]	130	60	地神ジオを呼び出して敵全体を攻撃	地属性キャラ	地属性キャラ	地属性キャラ	地属性キャラ
[illegible]	130	60	聖神ペルソナを呼び出して敵全体を攻撃	聖属性キャラ	聖属性キャラ	聖属性キャラ	聖属性キャラ
[illegible]	130	60	魔神フェートを呼び出して敵全体を攻撃	魔属性キャラ	魔属性キャラ	魔属性キャラ	魔属性キャラ

※1毒系＝どくカヘル・もうどくカヘル・どくキノコなど　※2人形使い＝シェリー・チェロ

次は2周目関連のネタニャよ。クリアしたシナリオをもう一度選択すると、クリア時のレベルを引き継いだ状態であらためてプレイできるのニャ。そのとき、いつもより強力なモンスターが出現したり、宝箱の中身がより豪華に変化したりするんニャけど、それ以外にもいろいろ特典があるらしいニャ。例えば第4話だと、1周目ではアルバイトの傭兵を紹介してくれていた黄金のニャンシー(レベル30)が、なんと自ら仲間になってくれるのニャ♥

Story 第5話「天使がくれた物語」

シェリーのエピソードが明らかに!

▶シェリーの視点で、古代王国の滅亡～第1作までが描かれる。

第5話の主人公は、前作・前々作でも重要な役割を果たしたシェリー。この話は「古代王国編」と「未来編」の2つに分かれており、全8幕をプレイすることで、これまで謎とされてきたさまざまなエピソードが明らかにされるぞ。未来編に進むとチェロが退場し、人間（人形使い）キャラはシェリーだけになってしまう。前話からモンスターを引き継ぎ、育てていくことで、パーティの戦力を強化しよう。

1 古代王国編

前半の舞台は、古代文明時代の空中庭園。居住区から宝物庫を経て、最終的にはマージョリーのビューティーキャッスルに突入することになるぞ。また、ここでは最大3体の人形を仲間にすることができる。第3幕が始まると、宝物庫には入れなくなってしまうので、取り残しのないように注意しよう。

空中庭園 その1

まずは情報を集めよう

これまで仲間になるキャラクター

シェリー

特技：一生のお願い、天使の祈り、てんちゅう、天使の涙、ほか

チェロ

特技：雷神剣、竜剣てゅぽーん、いにしえの祈り、ほか

第2話の青年バージョンと基本性能は同じ（レベルは引き継がない）。今回も強力な特技の数々で、攻撃の要となるキャラだ。シェリーとの合体技にも注目!

レジェム 人形（魔）

特技：魔系魔法、補助系魔法、ほか

魔の属性を持つ人形。魔法属性値に関係なく、魔＆補助系魔法を覚えていく。シェリーのパートナーにしておけば、能力修正＋補助攻撃で支援してくれるぞ。

フレール成竜

特技：風系魔法、ほか

風系の人形。属性値に関係なく、風系の魔法を使えるようになる。宝物庫で薬草ドラッグを入手し、竜を看病していた男の部屋に行けば、仲間にできるぞ。

ナイトスポーノ 人形（魔）

特技：さたん・そーど、ギガメテオ、かおす、はるまげどん、ほか

魔王を倒す使命を持った最強の人形。特技（魔法）はどれも超強力なので、常にパーティの主力として活躍し……

フレール

特技：風系魔法、ほか

風系の魔法が得意な人形。フレール成竜が仲間にいる状態で、第5幕（未来編）以降に泉の側のお店（マザーグリーン）の老人に話しかけると仲間にできる。

空中庭園 宝物庫

1 運動靴
2 回復チョコ
3 免疫スーツ
4 マッスルボディー
5 ブランデー
6 髪飾り
1 手紙（キールのカギが必要）
A レジェムが仲間に
B 美しきバラ（薬草ドラッグ入手）
C ナイトスポーノとの戦闘（第1幕以降／倒すと仲間にできる）
女…女神像

足場に注意しつつ、最奥部を目指そう!!

見落としやすい㊙イベントの情報を大公開♥　古代王国から未来へ脱出するとき隠し部屋に直行してしまいがちだけど、何か気にならなかった？　そう、あたしや王国の絶体絶命の危機に、あの強くて優しいキールディア兄様はどうして助けに来てくれなかったのかということ。じつは古代兵器の出現後でも、お兄様の部屋からビューティーキャッスルに行くことができるの。そして最上階を訪ねると…!?　グスッ…ここから先は…自分で確認してね…（泣）。

PS2 バウンサー

発売中 ACT	▶¥6,800　▶スクウェア
	▶MC2（70KB）、4人プレイ可

一通り全キャラを使ってみて気に入ったのが、PD-4と無月です。PD-4は、腕は伸びるし雷を落とすし（ガード不可！）でやりたい放題できるのがステキ。近距離も遠距離も強いので、初心者の人にオススメです。無月はヒャーハハ！　とか言いながら「嵐月」でグルグル回るのが楽しいです。バトルロイヤルで無月を4人選んで戦うと、あちこちでヒャーハハ！　ウヒャォウ！　という喜びの声が…。人生楽しんだもの勝ちですね。（たいめー）

3つのゲームモードを攻略&11人のキャラの全技リストを大公開！

『バウンサー』の攻略最終回となる今回は、「ストーリー」「サバイバル」「バーサス」の3つのモードをポイント攻略。また、前回は秘密であったシオン、ヴォルト、コウのエンディングの分岐に関する情報も公開するぞ。さらに「サバイバル」と「バーサス」で使用可能になる11キャラの全技を公開。より『バウンサー』を楽しむためのネタをお届けするので、初心者から上級者までお見逃しなく!!

▲「ストーリーモード」を何度もプレイして、全キャラSランクを目指そう！

▲ボタンの強・弱の使い分けが苦手な人は、ボタンの感度を変更してみよう。

ストーリーモードの復習とEDネタを大公開！

ここでは「ストーリーモード」をまだクリアしていない人のために、ワンポイント攻略とエンディングの条件を公開していく。

CHECK 1 突進系の連係を使って華麗に戦え

3人のキャラそれぞれの使える連係技を紹介。どれも中間距離から一気にダメージを与える連係なので、これを活用して効率よく戦ってみよう。

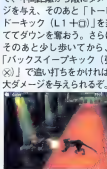
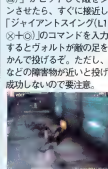
シオン

➡○、○▶L1＋□

「空中二段蹴り（➡○、○）」で、中間距離から敵にダメージを与え、そのあと「トーピドーキック（L1＋□）」を当ててダウンを奪おう。さらにそのあと少し歩いてから、「バックスイープキック（強×）」で追い打ちをかければ、大ダメージを与えられるぞ。

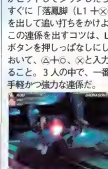
▲強×を出すときには、しっかり×を押すこと！

ヴォルト

L1＋△▶L1＋×＋○

「ショルダーアッパー（L1＋△）」がヒットして敵をダウンさせたら、すぐに接近して「ジャイアントスイング(L1＋×＋○)」のコマンドを入力。するとヴォルトが敵の足をつかんで投げるぞ。ただし、壁などの障害物が近いと投げが成功しないので要注意。

▲投げをからめたヴォルトらしい連係だ。威力も十分！

コウ

L1＋△＋○▶L1＋×

「騰空虎襲脚（L1＋△＋○）」がヒットしてダウンしたら、すぐに「落鳳脚（L1＋×）」を出して追い打ちをかけよう。この連係を出すコツは、L1ボタンを押しっぱなしにしておいて、△＋○、×と入力すること。3人の中で、一番お手軽かつ強力な連係だ。

▲この連係を繰り返しているだけで、かなり強い。

CHECK 2 ドゥラガン戦での戦い方

「ストーリーモード」の最後に登場するドゥラガンを倒せない。そんな人は、下記の2つの心得を読んで再チャレンジしてほしい！

ガードの多用は禁物！

ラストバトルでは2回、もしくは3回続けてドゥラガンと戦うことになる。しかも、失ったガード耐久値と体力が回復しない。そのため、ガード耐久値と体力を温存することが非常に重要だ。下で紹介している戦法を多用して無理に近寄らず、ヒットアンドアウェイで戦おう。

▶危ないときだけガード。

仲間をオトリにして背後から攻撃しよう！

多彩な連続技を繰り出してくるドゥラガンに、真正面から挑むのは不利。バトルが始まったら、ドゥラガンをほかの2人の仲間の場所に誘導し、戦わせよう。その間に背後に回り込んで、ドゥラガンに連続技をたたき込むのだ。これを繰り返せば勝てるはずだ。

▲ドゥラガンが仲間を攻撃しているところを…。

▶背後、または横から攻撃するべし！

CHECK 3 各キャラのエンディングを見よう

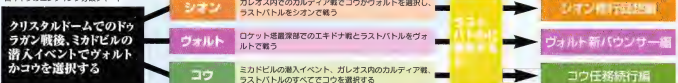
今まで不明だった各キャラのエンディング。それを見るための条件をチャート化して公開するぞ。注意点は2つあり、1つ目はミカドビルへの潜入イベントで、必ずヴォルトかコウを選択しなければならないということ。2つ目はシオンとコウのエンディングでバトルが発生し、これに勝たなければ凰とリアンが使用可能にならないということだ。なので、ミカドビル潜入イベントの直前でセーブをしておくといいだろう。また、ラストのドゥラガン戦が終了したらセーブしておくのも忘れずに！

▶凰&リアンは、ヒットアンドアウェイで戦えばOK。

▶潜入イベント直前のセーブデータを保存しておこう。

各キャラのエンディング分岐チャート

クリスタルドームでのドゥラガン戦後、ミカドビルの潜入イベントでヴォルトかコウを選択する

キャラ	条件	エンディング
シオン	ガレオス内でのカルディア戦でコウかヴォルトを選択し、ラストバトルをシオンで戦う	[illegible]
ヴォルト	ロケット塔最深部でのエキドナ戦とラストバトルをヴォルトで戦う	ヴォルト新バウンサー編
コウ	ミカドビルの潜入イベント、ガレオス内のカルディア戦、ラストバトルのすべてでコウを選択する	コウ任務続行編

サバイバル&バーサスをポイント攻略!

「サバイバルモード」と「バーサスモード」で勝ち抜くための秘法を解説していく。これを読んで『バウンサー』マスターを目指せ!

サバイバルモード▶生き抜くための3つのポイント

ここで紹介する3つのポイントを覚えて、群がる敵をブッ飛ばせ!!

●1〜2体ずつ誘導して戦え!

「サバイバルモード」の各ステージの各所には、敵が数体ずつ配置されており、プレイヤーキャラが近づくと戦闘になる。何も考えずに進んでいくと、複数の敵に囲まれてしまうぞ。ステージが始まったらゆっくりと進み、敵を1〜2体ずつ誘導しながら戦っていこう。3体以上の敵とやむを得ず戦う場合は、敵を1カ所にまとめるように誘導すること。こうしておけば1回の攻撃で、複数の敵にダメージを与えることが可能になるからだ。また、ガード耐久値は回復しないので、ガードは極力しないように。

▲連続技をたたき込んでダウンを奪い、起きあがりにもう一度、連続技を重ねよう!

●ダウン後に必ず追い打ちをキメよう!

このモードで1体でも多くの敵を倒すためには、1回の攻撃で最大ダメージを与えていく必要がある。攻撃がヒットして、敵が比較的近くにダウンしたら必ず追い打ちをかけて、追加のダメージを与えておこう。下の表にキャラ別のオススメ追い打ち技リストを紹介しているので、プレイのときに役立ててほしい。

▲シオンの「トーピドーキック」がヒット! 少し歩いてから…。▶「バックスイープキック」で追い打ちだ! このテクニックはすべてのモードで使えるぞ!

キャラ別オススメ追い打ち技リスト

キャラ名	追い打ち技	キャラ名	追い打ち技
シオン	強×	無月	強×
ヴォルト	弱×、強○	無月(素顔)	弱○
コウ	強⊗、➡弱⊗	PD−4	強⊗
エキドナ	弱×、強×	ドミニク	強×
ドゥラガン1	弱×	カルディア	弱○(人)、弱⊗(豹)
ドゥラガン2	弱×	凰	弱×
ドゥラガン3	弱⊗	リアン	➡弱⊗

●やっかいな犬&ロボット系の敵とは、こう戦え!

犬 起きあがりに下段技を重ねるべし!

犬系は下段技、もしくはごく一部の中段技しか当たらない。しかもヒットするとダウンしてしまう体当たりを、ひんぱんに使ってくる強敵だ。戦うときは、下段技を当ててダウンを奪い、起きあがりに下段技を重ねていこう。これを繰り返していけば勝てるぞ。下段技は、犬の攻撃をガード後に出していけばOKだ。

ロボット 攻撃→ガードの連係で攻めよう!

ロボット系は技を当てても決してダウンしないうえに、こちらの攻撃がヒットしてもひるまず反撃してくる強敵だ。しかしガードができないので、こちらの攻撃は当て放題なのだ。ロボットの動きを見つつ攻撃し、反撃のモーションが見えたらすぐにガードしよう。うまくやれば、一度も反撃を受けずに倒せるぞ。

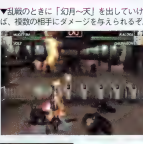
バーサスモード▶キャラの系統別の戦法はこれだ!

全キャラを4つの系統に分類して、それぞれの戦法を紹介していくぞ。

スピード系 スピード+トリッキーな技で相手を惑わせろ!

2タイプの無月はモーションの速い変則的な技を数多く持っている。1度消えてから、いきなり攻撃してくる「幻月〜天」と「地」は非常に避けづらく、いやらしい技。無月(素顔)の「クレイジーロケット」は発生が早く、リーチも長いので奇襲にはもってこいの技だ。スピード系のキャラの戦法は、上記の技を使用して相手をかく乱しつつ、ダメージを与えていくというもの。うまくかく乱できれば、一方的にダメージを与えて勝つことができるのだ。

▼乱戦のときに「幻月〜天」を出していけば、複数の相手にダメージを与えられるぞ。

スピード系キャラ 無月、無月(素顔)

特殊系 特殊な技でまとめて相手を倒せ!

PD-4は「ライトニングウィップ」や「サンダーフォール」といった、広範囲に攻撃判定を持つ技を駆使して、複数の敵にダメージを与えていこう。この2つの技を連発しているだけで、かなり嫌がられるぞ。カルディアは、相手の人数が多いときは、ほとんどの上・中段攻撃が当たらない豹モードで「スピニングラッシュ」を連発し、場を混乱させよう。特殊系は伸びる腕や変身などの特殊な能力を、うまく使いこなす必要があるのでテクニカルなタイプだ。

▼見よこの攻撃範囲の広さ! ただし、技のスキが大きいので乱用しないように。

特殊系キャラ PD-4、カルディア

バランス系 間合いを調整しつつ一発を狙え

●とにかく間合いが大事

バランス系のキャラのほとんどは、投げと多彩な打撃を持っている。ガードを固めている相手には投げを、投げにきた相手に打撃を、といった読み合いが成立するのだ。相手のキャラの主力技がギリギリで届かないぐらいの間合いを保ち、相手が先に手を出したらすかさず攻撃をたたき込んでいこう。バランス系同士の戦いでは、この微妙な間合いのまま、手を出さずに我慢できるかが勝負の分かれ目になる。

▶主力技のリーチを知ろう。

バランス系キャラ

シオン	ドゥラガン3
ヴォルト	PD−4
コウ	ドミニク
エキドナ	カルディア
ドゥラガン1	凰
ドゥラガン2	リアン

●相手の技をスカして攻撃しよう!

技の中には、シオンの「トーピドーキック」や無月の「前転蹴り」のように、相手の上・中段攻撃を避けながら攻撃できるものがある。相手に近づいて攻撃を誘い、上記のような避け系の攻撃を出して一方的にダメージを与えてやろう。この戦法を前ふりとして何度か見せておき、相手が警戒してガードを固めたところを投げる。こういった攻めで、精神的な揺さぶりをかけるのだ!

パワー&投げ系 ショルダーアッパーから追い打ちだ!

このタイプに属するのはヴォルトのみ。その最大の特徴は、ダウンしている相手を投げることができる「ジャイアントスイング(以下「GS」)」を持っていることだ。「ショルダーアッパー」でダウンを奪い、少し歩いて「GS」で投げるという連係がとにかく強い。この連係を警戒してガードを固めるようだったら投げ。暴れるようなら、もう一度同じ連係を使って追い詰めよう。

パワー&投げ系キャラ ヴォルト

▶壁際は投げが失敗しやすい。

11人のキャラの全技リスト一挙公開

ここでは、「サバイバルモード」と「バーサスモード」で使用可能な、11キャラの全技を公開。さらに、キャラごとに、使える技をピックアップして解説していくぞ。なお、この11キャラは「ストーリーモード」で倒せば使用可能になる。

▲「ストーリーモード」をやり込んで各キャラのランクをあげよう。

CHECK

4人目のドゥラガンとは…？

今回、3人のドゥラガンを紹介しているが、じつは4人目のドゥラガンが存在する。現時点では、使用可能にするための条件を公開することはできない。だが、ひたすらプレイしていれば、使える日がくるかも……。

▲リアンと凰と同じように、使用可能にするための条件があるはず。

エキドナ　バランス系

●回って相手をかく乱しよう！

オススメは「デッドエンドカーニバル」と「コンビナソ・バイア」。どちらも複数回攻撃が発生するうえに、全方向に攻撃できる。乱戦時に使用すれば、複数のキャラにダメージを与えられるぞ。

	●技名	●コマンド
基本技	カベイリンニャ	弱○
	フマーサ	強○
	ライトパンチ	弱△
	ワンツーパンチ	弱△、弱△
	ダンサンブルコンビネーション	弱△、弱△、弱△
	ジ・コンバッソ	弱△、弱△、弱△、弱△
	マカコ・エンベ	強△
	アウー・バチドゥ	弱△、強△
	ヘヴェルサォン	弱□
	ビリバ	強□
	バラフーゾ	弱□、強□
	ベンリンブラダ	➡弱□
	ジーロゥ	弱×
	ヒールスタンプ	強×
	踏みつけ追加	ヒールスタンプがヒット後に発生
	トロッカ・エ・ビィアオ	弱×、強×
	バイア	弱×、強×、弱×
	コンビナソ・バイア	弱×、強×、弱×、弱×
エクストラスキル	ミサイルキック	L1+○
	サイクロンドライブ	L1+×（×連打で派生）
	デッドエンドカーニバル	L1+△
	バク宙	L1+△+△
	側転	L1+△+△+△
	バク宙2	L1+△+△+△+△
	往復ビンタ	L1+□
	2発目	L1+□+□
	アンブッシュストライク	L1+△+□、△or□

ドゥラガン1（片手）　バランス系

●「三旋脚」をメインに戦え！

コンボは3回攻撃し、なおかつリーチもある「三旋脚」がいい。攻撃するときはこれをメインに使い、ヒットしたらすかさず「旋風掃腿」で追い打ちをかけよう。「旋風脚」は自分を中心に2回転する蹴り技。複数の相手に囲まれてピンチになったときに出すと、非常に効果的だ。

◀中距離から攻めるときはリーチの長い「外門頂肘」だ！

	●技名	●コマンド
基本技	扇子転体	弱○
	左端脚	強○
	比翼爪脚	➡弱○
	派生	➡弱○、○
	衝拳	弱△
	旋風脚	強△
	地龍硬爬山	弱△、強△
	天捶	弱□
	我山靠	強□
	穿地掌	弱□、強□
	前掃腿	弱×
	旋風掃脚	強×
	地掃腿	弱×、強×
エクストラスキル	旋風飛燕脚	L1+□
	弧月裂脚	L1+○
	三旋脚	L1+△（連打で派生）
	外門頂肘	L1+△+□

ドゥラガン2（両手）　バランス系

●「小龍連牙」でダメージを稼え！

3回攻撃する「小龍連牙」は、すべてヒットするとかなりのダメージを与えるので、積極的に使おう。投げ技である「落天衝」は、ガードばかりしている相手に使っていこう。

◀相手との距離をあけたい場合は、「連環腿」で吹き飛ばそう！

	●技名	●コマンド
基本技	扇子転体	弱○
	左端脚	強○
	連環腿	強○、弱○
	白鷹爪脚	➡弱○
	派生	➡弱○、弱○
	掌底	弱△
	小龍牙	弱△、△
	小龍連牙	弱△、弱△、弱△
	旋風脚	強△
	掌底二連	弱△、強△
	伏虎	弱□
	双掌打	強□
	伏虎打開	弱□、強□
	前掃腿	弱×
	旋風掃脚	強×
	地掃腿	弱×、強×
エクストラスキル	旋風飛燕脚	L1+□
	弧月裂脚	L1+○
	降龍掌	L1+△
	鉄山靠	L1+△+□
	落天衝	L1+△+○

ドゥラガン3（コートなし）　バランス系

●「穿弓腿」で中間距離を制せ！

「穿弓腿」はリーチが長く、出した直後の姿勢が低いため相手の技を避けながら攻撃できる。「轟天捶」はガード不能技だが、発生が遅い。複数の相手が、密集している外から当てよう。

◀攻めるときは、ドゥラガン2と同じく「小龍連牙」でOKだ。

	●技名	●コマンド
基本技	扇子転体	弱○
	左端脚	強○
	連環腿	弱○、強○
	白鷹爪脚	➡弱○
	派生	➡弱○、弱○
	掌底	弱△
	小龍牙	弱△、弱△
	小龍連牙	弱△、弱△、弱△
	旋風脚	強△
	掌底二連	弱△、強△
	伏虎	弱□
	双掌打	強□
	伏虎打開	弱□、強□
	箭疾歩	➡弱□
	前掃腿	弱×
	旋風掃脚	強×
	地掃腿	弱×、強×
エクストラスキル	裡門頂肘	L1+□
	龍旋脚	L1+×
	穿弓腿	L1+○
	轟天捶	L1+□+×

無月　スピード系

●「幻月〜天・地」で暴れまくれ！

攻めるときは、安定してつながる「かかと落とし」→「下段回し蹴り」という連係がいい。「幻月〜天」と「幻月〜地」は、一度消えてから、無月の前方に攻撃が発生するガード不能技。消えている間は攻撃を受けないので、非常に使えるぞ。

	●技名	●コマンド
基本技	前宙蹴り	弱○
	強襲回転蹴り	強○
	無月ジャブ	弱△
	無月ストレート	弱△、弱△
	かかと落とし	弱△、弱△、弱△
	瓦割り	弱△、弱△、強△
	変則上段後ろ蹴り	強△
	変則横蹴り	強△、弱△
	飛び蹴り	➡弱△
	逆水平手刀	弱□
	逆水平手刀二連	弱□、弱□
	逆水平手刀三連	弱□、弱□、弱□
	心臓掴み・右	弱□、弱□、強□
	前転蹴り	強□
	下段側転蹴り	強□、弱□
	心臓掴み・左	弱□、強□
	下段蹴り	弱×
	下段後ろ回し蹴り	弱×、弱×
	下段水平手刀	弱×、弱×、強×
	下段回し蹴り	強×
エクストラスキル	連月	L1+□
	（連月・2段目）	L1+□、□
	幻月〜地	L1+×
	幻月〜天	L1+△
	飛月	L1+○
	（飛月・突進）	L1+○、○

無月（素顔）

スピード系

●「クレイジーロケット」で移動＆攻撃！

突進系の技「クレイジーロケット」は、長い距離を移動しながら攻撃でき、かなりオススメ。投げ技の「華月」は、「クレイジーロケット」を警戒している相手に使っていこう。

◀「嵐月」は、複数回ヒットするが隙が大きい。たまに使うぐらいでOK。

	●技名	●コマンド
基本技	前宙踵落とし	弱○
	クレイジーハンマー	強○
	クレイジージャブ	弱△
	クレイジーフック	弱△、弱△
	クレイジーバックキック	弱△、弱△、弱△
	瓦割り	弱△、弱△、強△
	クレイジーハイキック	強△
	クレイジーチョップ	弱□
	クレイジーアッパー	弱□、弱□
	クレイジーニー	強□
	クレイジーストレート	弱□、強□
	クレイジーロケット	➡弱□
	クレイジーローキック	弱×
	クレイジースイープ	弱×、強×
エクストラスキル	紫月	L1+□
	紫月（派生）	L1+□、□
	伏月	L1+×
	転月	L1+×、×
	華月	L1+△
	砕月（追い討ち）	L1+△、△
	嵐月	L1+△+□

PD-4

特殊系 バランス系

●長いリーチを生かせ

リーチが長く、前方すべてに攻撃判定がある「ライトニングウィップ」がとにかく強い。基本はバランス系だが、打撃のみで圧倒することも可能だ。

	●技名	●コマンド
基本技	スウェーイング	弱○
	ウェイビング	弱○、弱○
	ティー・カウ・ロイ	弱○、弱○、弱○
	セパタクロー・テッ・ロイ・クラブ	強○
	カウ・ロイ	➡弱○
	トイ・トロン	弱△
	マッ・トロン・ナ・オック	弱△、弱△
	トイ・コーン	弱△、弱△、弱△
	ティー・ソーク・トロン	弱△、弱△、強△
	マッ・フック	弱△、弱△、弱△、弱△
	ティー・ソーク・ボン	弱△、弱△、弱△、強△
	マッ・トロン・ホア・ジャイ	弱△、弱△、弱△、弱△、強△
	テッ・カン・コー	強△
	テッ・ロイ・クラブ	強△、弱△
	マッ・アッパーカット	弱△、強△
	トイ・トーン	弱□
	トイ・トーン・ダブル	弱□、弱□
	トイ・リンピー	弱□、弱□、弱□
	ティープ	強□
	テッ・スィークルーン	強□、弱□（連打で派生）
	ティー・カウ・トロン	弱□、強□
	テッ・パップ・ナイ	弱×
	テッ・ラーン・クラブ	強×
	テッ・パップ・ノク	弱×、強×
エクストラスキル	サンダーフォール	L1+△
	ライトニングウィップ	L1+□
	エルボースピンブレイク	L1+×（連打で派生）
	ライトニングバイパー	L1+△+□

ドミニク

バランス系

●体は小さくとも攻撃力は最大！

ドミニクの攻撃力は全キャラ中最大。その中でも威力の高い「スパイクボム」や「デストラクションアッパー」を当てて、一気に大ダメージを与えていくといいぞ。

◀「ライズスピンキック」は、ほぼ全方向に攻撃判定がある。緊急回避技として最適。

	●技名	●コマンド
基本技	ドミニクボール・フロント	弱○
	ドミニクボール・バック	強○
	ドミニクパンチ	弱△
	ドミニクストレート	弱△、弱△
	サイドキック	弱△、弱△、弱△
	ライズスピンキック	強△
	パワースピンストレート	弱△、強△
	ボディストレート	弱□
	スコーピオンキック	強□
	グラウンドスピンキック	強□、弱□
	グラウンドスピンキック2	強□、弱□、弱□
	スピニングボディブロウ	弱□、強□
	ドミニクプレス	➡弱□
	トーキック	弱×
	スライディングキック	強×
	シットダウンキック	弱×、強×
エクストラスキル	スパイクボム	L1+○
	リニアドライブ	L1+□
	ローリングパワースロウ	L1+×
	デストラクションアッパー	L1+△

カルディア

特殊系 バランス系

●人間モードが基本

人間モードのときは「バックハイキック」を、豹モードのときは「スピニングラッシュ」を使おう。

		●技名	●コマンド
人間モード	基本技	側転蹴り	弱○
		リードジャブ	弱△
		逆水平手刀	弱△、弱△
		バックハイキック	弱△、弱△、弱△
		グリフォンファング	強△
		ウィングパンチ	強△、弱△
		上段回し蹴り	弱△、強△
		中段突き	弱□
		ショートアッパー	弱□、弱□
		ボディストレート	強□
		グリフォンランチャー	弱□、強□
		インサイドキック	弱×
		下段後ろ回し蹴り	弱×、弱×
		下段逆水平手刀	弱×、弱×、弱×
		双掌破	強×
	エクストラスキル	グリフォンタロンズ	L1+○
		メテオストーム	L1+△（連打で派生）
		グリフォンテイル	L1+□
		シェイプシフト	L1+×
豹モード	基本技	ジャンプスクラッチ	弱○
		テイルドロップ	強○
		ハイスクラッチ	弱△
		ダッシュアタックハイ	強△
		アッパーヘッド	弱□
		ダッシュアタックミドル	強□
		ロースクラッチ	弱×
		テイルアタック	強×
	エクストラスキル	スピニングラッシュ	L1+△
		ワイルドファング	L1+□
		シェイプシフト	L1+×

凰（オウ）

バランス系

●「転身穿弓腿」で突っ込め！

「転身穿弓腿」は、敵の技を回避しながら攻撃できる突進系の技。この技を使って中間距離から飛び込もう。「暗勁」は異常に威力が高い反面、発生するのも非常に遅い。乱戦時に相手の背後に回り込んでからから、出していくといいだろう。

◀近距離では「双冲掌」をメインに使ってダメージを与えよう。

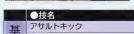
	●技名	●コマンド
基本技	扇子転体	弱○
	左端脚	強○
	按掌	弱△
	寸掌	弱△、弱△
	双冲掌	弱△、弱△、弱△
	鉄山靠	強△
	掌底二連	弱△、強△
	伏虎	弱□
	頂心肘	強□
	打開	弱□、強□
	前掃腿	弱×
	旋風掃脚	強×
	地掃腿	弱×、強×
エクストラスキル	活歩頂肘	L1+△
	大纏崩捶	L1+□
	転身穿弓腿	L1+×
	四神烈掌	L1+□+×
	暗勁	L1+△+□
	落天靠	L1+△+○

リアン

バランス系

●下段技を主力にして戦おう

▼「サマーソルトエッジ」は奇襲用。

「ジャンプサイドキック」と「ショートスライドキック」は比較的リーチが長く、当たるとダウンを奪える。ガードする相手には「ショルダースラム」を使おう。

	●技名	●コマンド
基本技	アサルトキック	弱○
	ツインブレード	強○
	リードジャブ	弱△
	ダブルジャブ	弱△、弱△
	トリプルジャブ	弱△、弱△、弱△
	ハイキック	強△
	ミドルバックキック	強△、弱△
	コンビネーションハイキック	強△、弱△、弱△
	バックナックル	弱△、強△
	ダブルサイドスピンキック	➡弱△
	タワーハイキック	弱□
	ステップインサイドキック	強□
	サマーソルトコンボ	弱□、強□
	ジャンプサイドキック	➡弱□
	ストップロー	弱×
	バックサイドローキック	強×
	ウォーターラインスピンキック	弱×、強×
	ショートスライドキック	➡弱×
エクストラスキル	エアサイドカッター	L1+△
	ライジングスピナー	L1+○
	ショルダースラム	L1+□
	サマーソルトエッジ	L1+△+○

PS2

BLOOD THE LAST VAMPIRE〈上・下巻〉

上巻に続いて下巻も完全チャート攻略！ 4つのメインシナリオの結末までフォローするぞ。

発売中 AVG ▶各¥5,800 ▶SCE ▶MC2(166KB以上)

PS.I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

ということで、「BLOOD」の攻略は今回で終了。ちなみにゲーム版の「BLOOD」は、同じ世界観をもつ映画や小説の中で、時代設定が一番新しいのが特徴ですが、別に"完結編"というわけではありません。あくまでも「BLOOD」という物語世界の1エピソードにすぎないのです。プレイして興味を持った方は、ぜひ小説や映画（公開が終了している地域も多いですが…）を見てみましょう……って、自分も映画見逃してます（泣）。（袋）

下巻の4つのメインシナリオを完全チャート攻略

「BLOOD」攻略も、ついに下巻に突入。上巻から直接つながる4つのシナリオについて、今回もオススメチャートと、チャート上に登場する「BLOODサーチシステム（以下、BSS）」の起動タイミングを紹介していこう。また、なかには上巻をプレイしていない人や、プレイしたが4つのメインシナリオをすべてクリアしていない人もいるはず。その場合は、各シナリオ攻略にある「大岡レポートオススメルート」を参照すれば、上巻をクリアしたのと同じ状態で下巻をプレイできるぞ。

下巻の攻略ポイント

基本的なゲームの進め方は上巻と同じだが、一部には下巻ならではの攻略ポイントもある。4つのシナリオを攻略する前に、まずはそれらについて解説しておこう。

1 大岡レポートの進め方

下巻からスタートした際に挿入される「大岡レポート」は、選択肢の選び方によって開始シナリオを決定するためのもの。だがそれだけではなく、ルートによってはBLOODレベルが上昇したり、特定のフラグが起動することもある。瑠璃亜編ではとくに重要となるので注意しよう。

▲「大岡レポート」は上巻と違うルートで下巻をプレイしたい場合に役立つ。

2 BLOODレベルの重要性

上巻でのBLOODレベルはMAXに（バーの色を赤く）しなければ問題なかったが、下巻では逆に一定以上のレベルがないとクリアできない場合がある。バーの色を目安に、BSSポイント以外でのサーチを繰り返して調整していこう。

LV60以上

LV80以上

赤

灯子編

灯子が主人公を求める真の目的とは…？

大岡レポートオススメルート

少年は神田へ→少年は神田で→少年は慌てて→少年はそこで灯子に→二人はまだ店の中に（BLOODレベル／60にてスタート）

前回攻略した上巻の流れと、ほぼ同じ展開。レストラン「BLOOD」から出る／出ないの選択は、後者のほうがBLOODレベルの上昇率が高い。下巻の終盤で80以上のレベルが必要になることを考えると、こちらを選んだほうがいいだろう。

下巻の4つのシナリオのなかでも、最も短く、クリアしやすいのが灯子編。最初に下巻をプレイするのに適したシナリオといえるだろう。ただし終盤までに一定以上のBLOODレベルが必要となるので、その点だけは注意すること。また、闇の王編、究明編と重複するシーンが多いので、BSSの起動タイミングはしっかりと覚えておきたい。

シーン別解説

SCENE 1～2 BSSはすべて無視してもOK！

SCENE1～2では、まったくBSSを起動しなくてもクリア可能。ただしより多くのシーンを見たいのなら、なるべくサーチしておこう。また、この3つのBSSは、BLOODレベルをなるべく上げすぎないための措置でもある。下巻スタート時にレベルが高くなりすぎている人は、できるだけサーチをしたほうが安全だ。

SCENE 3 後半のBLOODレベルに注意しよう

ここで最重要となるのがBLOODレベル。BSS⑦の時点でレベルが80に達していないとバッドエンドに分岐してしまうのだ。よってSCENE3に入ったらわざとムダなサーチを繰り返し、バーの色を赤くしておこう。ただしレベルを100にしてしまう（赤くなってからさらに数回ムダなサーチをする）と、やはりバッドエンドへ分岐するので注意すること。

▲このシーンの段階でバーの色を赤くしておかないとバッドエンドに

灯子編・下巻オススメチャート

1
- BSS①「いらないよ」
- BSS②「この土地……」

2
- BSS③「そうだね……」

3 地下基地
- 「父さん、ここは?」
- BSS④「こんなところに……」
- BSS⑤正夫から離れる
- 「まっすぐだ」
- 部屋を出る
- 「左だ」
- BSS⑥「僕は何をしようと…」
- 「僕の意思？」
- 「小夜……!」
- BSS⑦「!」
- 横に飛ぶ
- BSS⑧小夜に刀を投げる

灯子編・エンディング

BLOOD CHECK「地下基地」の構造は？

瑠璃亜編以外のシナリオで訪れることになる地下基地。構造は下図のようにシンプルだが、主人公の視点から、右・左で移動するので、意外と迷う人も多いだろう。どのシナリオでも、最終的に瑠璃亜の部屋に行けばストーリーは進行するぞ。なお、灯子の部屋では、「部屋を出る」以外の選択は即バッドエンドにつながるので注意！

▲最短で進めたいなら、正夫と別れた直後に「右だ」を選択。

地下基地マップ

- 灯子の部屋
- ディスクの部屋
- 瑠璃亜の部屋(※)
- スタート
- カッツの部屋

※闇の王編以外は空き部屋

ディスクの重要性は？

▲ディスクの部屋で「ディスクを取る」を選ぶと、終盤でBLOODレベルが100になってもバッドエンドを回避できる。より安全に進みたい人は取っておこう。

呪われた身体になったのは主人公だけではなかった……？ 闇の王編

大岡レポートオススメルート

少年は神田へ～→少年は神田で～→少年はうずくまった～→少年は声をかけた少女と～→二人は遊園地に～→少年は瑠璃亜と～→少年ははいい雰囲気～（BLOODレベル／30にてスタート）

地下鉄で瑠璃亜に会わず、神田で灯子についていかずと、上巻同様にどっちつかずの選択が闇の王編スタートのポイントだ。

また、最後から2つめの「少年は瑠璃亜と～」を選ばなかった場合は、灯子編へと流れていってしまうので注意すること。

上巻の終盤近く、主人公が帰宅するシーンで、謎の行動を見せた正夫（主人公の父親）。闇の王編では彼のエピソードを含め、ストーリー的にも核心に近づき、まさに本編ともいうべき展開を見せる。ただし上巻が簡単だった反動か、下巻ではかなり難易度が高い。BSSはもとより、ポイントはやはりBLOODレベル。ラストではMAXまで上げる必要もあるので、灯子編で紹介したディスクはできるだけ取っておきたい。また、大岡レポート経由の場合、BLOODレベルがかなり低い状態からのスタートとなる。BSSのポイントを見極め、スキを見つけてはサーチをしておこう。

闇の王編・下巻オススメチャート

1 記憶
- BSS⓿小夜にしがみつく
- 「う……うん」
- 「僕はあの声に怯えた……」

2 渋谷の街
- 「僕は何をしてるんだ……」
- 「僕は……戻りたい」
- BSS⑩「戻れない……」
- 「そうだね……」
- 「そうかもしれない」
- 「違う……!」
- 「あの声だけが唯一の救いかもしれない」

3 渋谷の街
- BSS⑪「瑠璃亜に会えてよかった」
- 「瑠璃亜……」
- 「力が……ほしい」
- 泣く

4 桜ケ丘墓地
- 「僕はここを知っている……!」
- 「何を言えばいいのだろう」
- 左側の下を見る
- BSS❷「この土地……」
- 「……」

5
- BSS❸「そうだね……」

6 地下基地
- 「父さん、ここは?」
- BSS❹「こんなところに……」
- BSS❺正夫から離れる
- 「左だ」
- ディスクを取る
- 「まっすぐだ」
- BSS⑫「あれは……」
- BSS⑬「父さんの……」
- 「父さん……」
- 駆け寄る
- BSS❻「僕は何をしようと…」
- 「僕の意思?」
- 「闘って道を開くんだ……!」

闇の王編・エンディング

シーン別解説

SCENE 1～4 いきなりのバッドエンドに注意!

まず開幕直後は、SCENE1のBSS⑨と、SCENE2のBSS⑩に失敗するとバッドエンドに分岐するので注意しよう。SCENE3では、BSS⑪に失敗すると違う展開になるが、クリアには影響がない。またBSS⑪の次の２つの選択肢は、これ以外を選ぶと後述の「寄り道」を２回したことになり、瑠璃亜を救えなくなる。なお「力が～」の選択肢はBLOODレベルが50以上だと出現しない（その後の展開は「力が～」を選択した場合と同じ）。SCENE4では、「左側～」以外を選ぶと正夫の登場シーンが変化するぞ。

▲「力が～」の選択肢が出現したら迷わず選んでおくように。

SCENE 6 連続するBSSを忘れずに!

◀ここで必ず「僕の意思?」を選ぶこと。

２つの重要なポイント（BLOOD CHECK参照）以外にも、SCENE6には危険がいっぱい。なかでも連続したBSS⑫、⑬は、どちらか１つでも失敗するとバッドエンドに分岐する。また最後から２つめの選択で「僕の意思？」を選ばないと、最終的にバッドエンドになるぞ。

BLOOD CHECK BLOODレベルに注意!

BLOODレベルが重要になるのは2カ所。まずは最後の選択肢「闘って～」までにレベルが85以上必要だ。そしてもう1つは、その直後から正夫が死ぬまでの間。ここでレベルをMAXにしておかないと、ラストでバッドエンドに分岐してしまう。

▲ディスクを取ったら、カッツとの対決前にMAXにしておこう。

「寄り道」は1回まで!

ここでいう「寄り道」とは、「地下基地で瑠璃亜の部屋に入るまでに、何回ほかの部屋に入ったか」をカウントするもの。闇の王編では、SCENE6で「翼手の血を自分に注射しようとする瑠璃亜」のシーンが挿入されるが、「寄り道」が多いと誘惑に負けた瑠璃亜が注射を打ってしまうのだ。こうなるとバッドエンドが確定。許される「寄り道」は1回までなので、忘れないように。

「そんなもの打ったら君が君じゃなくなる！！」
◀闇の王編クリアのためには絶対に注射を打たせるな!

▶ディスクを取ってから余計な部屋に入るとバッドエンド。

「BLOODサーチシステム」のタイミング BSS❶～❽

BSS❶「いらないよ」

灯子のセリフ、「欲しいの…？」の直後。灯子の顔がアップになった直後にセリフを言うので目安にしよう。タイミングはそれほど難しくなく、失敗してもクリアに影響はないので安心だ。

BSS❷「この土地……」

正夫のセリフ、「私にとって、すべてはこの土地から始まったんだ」の終了直前にサーチ。画面上では、正夫が胸の横で両手を掲げるポーズをとるのが目印だ。これもクリアには影響がない。

BSS❸「そうだね……」

正夫のセリフ、「考えてみれば～言えるんじゃないのかな？」の終了直前でサーチ。セリフは長いが、画面上に正夫と主人公の姿はないので、音声、または字幕のテキストに集中しよう。

BSS❹「こんなところに……」

正夫のセリフ、「ここは第二次大戦末期～彼が言ってたよ」の終了直前にサーチ。セリフが長いので、サーチは簡単。セリフの途中で「地下基地～」と言いだしたら、△ボタンを押そう。

BSS❺正夫から離れる

大きなドアの前で、正夫が微笑んだらサーチ。セリフがないのでタイミングが難しい。画面がアップになり、正夫の口元が微妙に緩むので、その瞬間を見逃さないように。多少早めでもOKだ。

BSS❻「僕は何をしようと…」

灯子のセリフ、「邪魔する者を消してしまえばいいわ」の直後。画面に灯子の姿はないので注意すること。また、直前に主人公のカタカナだけのセリフがあるので、そちらを目安にしてもいい。

BSS❼「!」

小夜のセリフ「目を覚ますんだ！」の直後にサーチ。サーチに失敗するとバッドエンドに分岐するが、直前の選択肢を「カッツ！」に変えれば、このBSSを回避して進むことができるぞ。

BSS❽小夜に刀を投げる

主人公が小夜の刀を持って立ち上がった瞬間。非常に受付時間が短いのでタイミングが難しい。主人公が立ち上がる前に、転がった刀を手にするあたりでボタンを押してしまったほうが安全だ。

謎の男・カッツの正体は？ ついに戦いの黒幕が姿を現す！ 究明編

大岡レポートオススメルート

少年は神田へ〜→少年は神田で〜→少年は慌てて〜→少年は一人だった
（BLOODレベル／50にてスタート）

こちらは闇の王編の進め方と違って、瑠璃亜・灯子の2人と行動をともにしないことがポイントだ。ちなみに、最初の選択で「少年は現れなかった」と選ぶと最短ルートになるが、上のルートのほうがBLOODレベルが稼げるのでオススメ。

▲闇の王編と同じく、過去の回想で「なぜ主人公に翼手の血が流れているか」が判明する。
▶平凡（？）なルポライターかと思いきや、じつはかなり危ない思想の持ち主だった大岡。

カッツとの決着、そしてその背後にいる真の黒幕の登場など、闇の王編が正統派エンディングなら、究明編は裏事情エンディングといったところ。その反面、迎える結末はこのシナリオが一番哀しく、考えさせられてしまう内容だ。また展開としては、瑠璃亜編を除くほかの2つのシナリオとほとんど変わらないものの、究明編にはSCENE6（地下基地）以降にさらにシーンが続くという特徴もある。ちなみに、下巻では「大岡レポート」のみの登場かと思われた大岡が活躍（？）するのも、このシナリオならではだ。

究明編・下巻 オススメチャート

1 駅前
- BSS⑨小夜にしがみつく
- 「う……うん」
- 「僕はあの声に怯えた……」

2 瑠璃亜の部屋
- 「僕は何をしてるんだ……」
- 「僕は……戻りたい」
- BSS⑩「戻れない……」
- 「そうだね……」
- 「そうかもしれない」
- 「違う……！」
- 「あの声だけが唯一の救いかもしれない」

3 大岡の部屋
- 引き出しを開けてみる
- 写真を見てみる
- 「黒いテープだ」
- 飛び降りる

4
- BSS⑫「この土地……」

5
- BSS⑭「僕のせいなの？」
- 「……」

6 地下基地
- BSS⑤正夫から離れる
- 「左だ」
- 「ディスクを取る」
- 「左だ」
- 部屋を出る
- 「左だ」
- BSS⑥「僕は何をしようと…」
- 「僕の意思？」
- 「カッツ！」
- 横に飛ぶ
- BSS⑧小夜に刀を投げる

7
- BSS⑮離れる！

究明編・エンディング

シーン別解説

SCENE 1〜2 基本的には闇の王編と同じ進め方でOK！

SCENE1〜2は、闇の王編とまったく同じ進め方でOK。冒頭のBSS⑨やBSS⑩でサーチを失敗すると、即バッドエンドへ分岐する点も同様だ。またSCENE2では、要所でBLOODレベルがチェック（MAXだとバッドエンドへ分岐）されるため、今回のチャートではなるべくレベルを上げないような選択をしている。ただしクリアするには、最終的に一定のレベル（SCENE3で70以上、SCENE6で80以上MAX以下）が必要になるので注意しよう。

SCENE 3〜5 大岡のアパートでは、まず引き出しを調べよう

SCENE3は、究明編のみ訪れることになる大岡の部屋が舞台。部屋のなかを物色するときは、チャート通りに選べば最も多くの情報を引き出せる（＝シーンが多い）。また、再生するテープは何色でもOKだが、録音されている内容が違うので、再度プレイするときは違う色も試してみよう。また直後の重要ポイントはBLOOD CHECKを参照のこと。SCENE5では、BSS⑭に失敗するとBLOODレベルが上がり、その後にBSS③が発生する。

SCENE 6〜7 地下基地後の追加シーンでも気を抜くな！

SCENE6も、基本的には闇の王編と同じ。ただし究明編では、瑠璃亜のことを気にする必要がないかわりに、灯子の部屋に入らないとSCENE7のBSS⑮が発生しない。必ずBSS⑤に成功して、自力で迷路を抜けるルートへ行くこと。また、BLOOD CHECKにもあるように、終盤はディスクを取っていたほうが安全に進められるので、忘れずに取っておきたい。ラストのSCENE7のBSS⑮では、サーチに失敗するとすべてが水の泡（バッドエンド）になるので注意しよう。

◀死んだと思われた灯子の出現に動揺せず、しっかりとサーチ！

BLOOD CHECK 中盤以降のワナ（BLOODレベル）に注意！

SCENE3で大岡の部屋から飛び降りる際は、BLOODレベルが70以上（バーの色がオレンジになってから、さらに4〜5回ムダなサーチをするくらい）ないと、主人公が死んでしまう。またSCENE6の「カッツ！」選択直後は、BLOODレベルが80以上必要。闇の王編と同じく、カッツに会う前にディスクを取り、一気にMAXまで上げてしまいたい。

▲SCENE3でレベル80以上にするのも手。ただしその後のサーチ失敗には注意。

「BLOODサーチシステム」のタイミング（BSS⑨〜⑯）

BSS⑨ 小夜にしがみつく

主人公が翼手に放り出されたあとのセリフ、「あ…あれは…」の直後にサーチ。セリフが短いので、画面に注目。主人公の視点になり、小夜の足が近づいてきたらサーチの準備をしておこう。

BSS⑩「戻れない……」

主人公のモノローグ、「僕はまだ人間でいたいんだ……」の終了直前にサーチ。直前の選択肢の選び方によっては、若干セリフが違ってくる（「僕は今まで通り〜」）ので気をつけよう。

BSS⑪「瑠璃亜に会えてよかった」

トンネルの中を、主人公と瑠璃亜が並んで歩いているシーンでサーチ。シーンの途中に、上巻での瑠璃亜の姿が挿入（主人公の回想シーン）されるのを確認したあとにサーチすればOKだ。

BSS⑫「あれは……」

通路に落ちている上着が、画面に映ったらサーチ。かなり遠距離からの視点なうえにセリフがなく、さらにサーチを受け付ける時間も短いため、難易度はかなり高い。直前のセーブを忘れずに！

BSS⑬「父さんの……」

主人公が、正夫の上着を手に取った瞬間にサーチ。直前のBSS⑫から連続でのサーチとなる。こちらもセリフなし＆受付時間が短いので、画面から目を離さず、早めにボタンを押すように

BSS⑭「僕のせいなの？」

電車から降りて、4つめの街のCG（左下に「沖縄そば」の看板）が出た直後にサーチ。これもセリフのないシビアなBSSだ。3つめのCG（写真参照）でサーチを開始したほうが安全だろう。

BSS⑮ 離れる！

灯子のセリフ、「あなたは私の中で生きていくの」中にサーチ。灯子が主人公を抱いて、首筋に口を近づけはじめたら注意だ。上巻の後半にもよく見られたシチュエーションといえるだろう。

BSS⑯「今なら逃げられる…」

目を覚ました主人公が、うつむいた瞬間にサーチ。サーチポイントまで多少時間の余裕がある。主人公が目を覚ますのは過去の回想が終了したあとなので、それを目安にタイミングをとること

上巻のプレイ内容でエンディングが変化! 瑠璃亜編

大岡レポートオススメルート

少年は神田へ〜→少年は少女と〜→二人は書店に〜→二人はある本に〜→二人はその本を買った→少年はそれを渡した〜→少年は怪しい所に〜→少年は傷のわけを〜（BLOODレベル／50にてスタート）
【起動フラグ／吸血鬼の本、ママさん好感度、瑠璃亜の過去】

ほかのシナリオとは違い、上巻での行動（フラグ）が重要。これは後述の真・瑠璃亜編に進むためのルートだ。もし上巻で違う行動をとっていた場合は、この大岡レポートから始めよう。

上巻のラブラブっぷりから一転して、かなり最悪な状況で始まる瑠璃亜編。ほかの3編（本筋）とはまったく違うストーリーが展開していく。そして最大の特徴は、上巻で起動した2つのフラグによって、瑠璃亜編と真・瑠璃亜編の2つにエンディングが分岐すること。またBSSについても、ほかのシナリオと重複しているものが一切ないため、難易度が高い。こまめにセーブしておくことがクリアのカギとなるぞ。

▲瑠璃亜編のBLOODレベルは、MAXにさえならなければOK。

BLOOD CHECK 成功するとバッドエンドになるBSS?

▼BSS㉓に成功したあとは、しばらく△ボタンから手を離しておくといい。

BSS㉓と㉔の間には、通常とは違い、成功するとバッドエンドになるBSSが発生する（小夜の「どけ」というセリフに対してサーチしてしまうと、バッドエンドに分岐）。BSS㉒に似たセリフ（「どけ!!」）があるので混同しないように。

瑠璃亜編・下巻オススメチャート

1
- BSS⑯「今なら逃げられる……」

2
- 「そうだね」
- 「どうして翼手になったの?」
- BSS⑰「弱いって……?」
- BSS⑱「瑠璃亜……」
- BSS⑲「どんな人だったの?」
- 瑠璃亜を抱く
- 「瑠璃亜と一緒にいられるのなら」

3 渋谷
- 「我慢して!」
- BSS⑳「瑠璃亜!」

4
- 逃げ出す

5
- マッチを見る
- BSS㉑「ママさんなら……」

シナリオ分岐

6（真・瑠璃亜編ルート）
- BSS㉒瑠璃亜から離れる
- BSS㉓瑠璃亜に駆け寄る
- BSS㉔瑠璃亜をかばう
- 真・瑠璃亜編・エンディング

4
- 「出来る限り瑠璃亜と一緒にいてあげよう」

6（瑠璃亜編ルート）
- BSS㉒瑠璃亜から離れる
- BSS㉓瑠璃亜に駆け寄る
- BSS㉔瑠璃亜をかばう
- 瑠璃亜編・エンディング

BLOOD CHECK 2つのシナリオを分ける要因は?

真・瑠璃亜編へ進むために必須となる上巻の行動は2つある。まず1つは「吸血鬼の本」を買い、瑠璃亜に渡していること（本を買うだけではダメ）。そして2つめは、渋谷のオカマバーでママさんに迫られたときに「止めてください、お姉さん」→「は、はい」と選択することだ。ちなみに前号のチャートは瑠璃亜編ルートなので注意。また分岐には関係ないが、上巻で傷の原因（瑠璃亜の過去）を聞いていれば、SCENE2で大幅にシーンが追加される。

▲真・瑠璃亜編ルートでも、下巻での条件を満たさないと瑠璃亜編へ。

シーン別解説

SCENE 1〜3 バッドエンドへ続く道がかなり多いぞ!

SCENE1のBSS⑯は、成功するとシーンが追加されるので、ぜひ見ておこう。SCENE2で連続するBSSは、すべてが必須。真・瑠璃亜編へのルートを狙う場合は、全部のサーチに成功する必要があるぞ。その後は「瑠璃亜を抱く」を選択しないと、バッドエンドになるので注意しよう。またSCENE3では、絶対に瑠璃亜へ血を与えないこと。与えると最終的にバッドエンド行きとなる。さらにBSS⑳に失敗しても、バッドエンドに分岐するのだ。

◀ここでの行動は、あとあと影響してくるので慎重に!

SCENE 4〜6 2つのシナリオの展開の違いに注意しよう

シナリオの分岐地点となるSCENE4。冒頭では、たとえ真・瑠璃亜編の条件を満たしていても、「出来る限り〜」を選ぶと瑠璃亜編ルートへ飛んでしまうので気をつけよう（満たしていないときは、どちらも瑠璃亜編）。真・瑠璃亜編のみのSCENE5は、必ずチャートどおりに行動し、BSS㉑にも成功（ママさんに会いに行く）しないと真・瑠璃亜編はクリアできない。また、両ルートに共通する連続BSS㉒〜㉔は、難易度が高いので要注意!

◀瑠璃亜のアパートでは、本ではなく必ずマッチを調べること

「BLOODサーチシステム」のタイミング BSS⑰〜㉔

BSS⑰「弱いって……?」

瑠璃亜のセリフ、「自分が弱かったから…」中にサーチ。直前の「どうして翼手に〜」から間髪入れずにセリフが登場するので注意! 画面に大きな変化はないので音声&字幕に集中しよう。

BSS⑱「瑠璃亜……」

瑠璃亜のセリフ、「……あんたがいてくれるから〜」中にサーチ。上巻（または大岡レポート）で瑠璃亜の傷の原因を聞いてないと、セリフが「いいよ〜」に変わるので注意すること。

BSS⑲「どんな人だったの?」

瑠璃亜のセリフ、「……うん」中にサーチ。セリフが短いので、直前にある主人公の言葉「他の翼手って〜」を目安にしよう。真・瑠璃亜編をクリアするためには必須のBSSなので慎重に!

BSS⑳「瑠璃亜!」

額から血を流した主人公が顔を上げるときにサーチ。うずくまる主人公が顔を上げるシーンは計2回あるが、BSSを起動させるのは2回目（1回目は血が流れていない）なので気をつけよう。

BSS㉑「ママさんなら……」

主人公のモノローグ「瑠璃亜……もしかしたら〜」中にサーチ。直前に、闇の王からの呼びかけがあるので、それを目安にするといいだろう。このBSSも真・瑠璃亜編クリアに必須の要素だ。

BSS㉒ 瑠璃亜から離れる

小夜のセリフ、「どけ!!」中にサーチ。小夜が部屋に飛び込んできて、刀の柄に手をかけたときがポイントだ。この後、BSS㉓が連続して登場するので気を抜かないようにすること。

BSS㉓ 瑠璃亜に駆け寄る

瑠璃亜のセリフ、「いっ……いや……!!」中にサーチ。瑠璃亜の表情が変わり、苦しみ始めたら△ボタンを押そう。画面でタイミングがとりにくい場合は、セリフが聞こえた瞬間を逃さずに

BSS㉔ 瑠璃亜をかばう

小夜のセリフ、「……楽にしてやる」中にサーチ。主人公たちから小夜に場面が移ったあとに、このセリフを言うので集中しよう。BSS㉒〜㉔は、どれも失敗するとバッドエンドなので注意!

DARK CLOUD ダーククラウド

PS2

攻略も終盤戦に突入したけど、今回はまだゲーム序盤の人にもうれしい情報が満載だ！

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC2（390KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

みんなはどうやって武器を育てているかな？　トアンの武器としてイチオシなのがバスターソード。ダンジョン内の宝箱からでも入手できるのだが、ビルドアップを使えばマタタギの里を攻略しているあたりで確実に入手することができる。グラディウスを育てればかなりの確率でバスターソードへビルドアップできるので、ぜひ試してほしい。後半になったら太陽の剣がオススメ。もちろん、バスターソードはステータスブレイクしてね。（犬）

いよいよ冒険も後半に突入！ 月の民が住むイエロードロップを攻略！

イエロードロップで待ってるぞ！

魔神を封印する術を求めて、イエロードロップへ足を踏み入れたトアンたち。その昔、封印の術を使えたとウワサされていたそこの住人だが、今は術を使える者もなく、魔神を封印する手段は尽きたと思われた。しかし、月の民の１人「オズモンド」が魔神を倒すためのロボットを作っていることがわかり、月の海へロボットのパーツを拾いにいくことになる…。物語もいよいよ終盤。今回の攻略も、クエスト（月の海）とジオラマ（イエロードロップ）のデータを掲載してあるので、これを見ながらプレイすれば、クリアもそう難しくないぞ。ゲームのワンポイントQ&Aとジオラマリクエスト100%データも、あわせてお届けしよう。

◀神秘的な建物と音楽がプレイヤーを魅了する月の世界「イエロードロップ」。

月に住む最後の仲間 オズモンド

▶銃を武器とし、プロペラで浮遊しながら移動できる。正体は、長い耳がヒント。

ピックアップ攻略PART1 ワンポイントQ&A

知っておくとトクをする『ダーククラウド』のツボ6連発！

ここでは、プレイするうえで役立つ情報をQ&A形式で紹介。ゲームを始めたばかりの初心者から、すっかり慣れ親しんだ上級者まで、見落としがちなポイントを６つ、用意してみたぞ。

Q1：お金が足りなくて困っています。よい稼ぎ方はありますか？

A1：拾ったアイテムを売るといいお金になるぞ

ゲーム序盤はお金がなかなか貯まらず、場合によっては「リペアの粉」すら買うのに困ることもある。敵が落とすお金だけに期待すると貯まりにくいので、宝箱などから入手できるアイテム類を売ってみよう。意外にお金になるので試してみてほしい。

Q2：ステータスブレイクの使いどきはいつ？

A2：強い武器が入手できたら試してみよう

武器レベル５以上になると可能になるステータスブレイク。基本的には、育てている武器よりも強い武器が入手できた時点で試してみるのが得策だ。ステータスブレイクの結果、できる合成玉は元の武器より強い武器に付けていくと、効率よく武器育成ができる。

Q3：リミテッドゾーンの上手な攻略法は？

A3：キャラの切り替え&強い合成玉を作っておくこと

喉の渇きが速くなるゾーンでは、キャラを切り替えながらプレイすると各キャラの喉の渇きメーターをフルに使えるので「水」系のアイテムを余計に消費せずにすむ。キャラ固定ゾーンでは、強い合成玉を使い回せば育てていないキャラでも十分戦えるぞ。

Q4：リストに載っているアイテムがないのですが…

A4：視点変更をして宝箱を見つけよう

毎号、ジオラマパートの攻略として出現アイテムリストを載せているが、どこを探しても見つからないケースがある。じつは、通常の視点からは見えない位置に宝箱があるのだ。R2ボタンを使って視点変更をしてみよう。きっと宝箱が見つかるはずだ。

Q5：ビルドアップがなかなかできません

A5：各キャラごとにパターンがあります

武器が、より強い武器へと変化するビルドアップ。正確な条件がわからないため、なかなか思うようにビルドアップできないが、キャラごとにおおまかなパターンがある。下段の「武器育成レポート」P.90で紹介しているので、参考にしよう。

Q6：釣りポイントが増えなくて困っています

A6：ノルン村以外の釣り場へ行ってみよう

ノルン村の釣り場ではポイントの高い魚が釣れないので、マタタギの里の滝つぼやムスカラッカのオアシスで釣りをしてみよう。なかでもマーダンガラヤンは宝石が２、３個交換できるほどの高ポイントが取得できるぞ。

ステータスブレイクで限界がきたら、効果的なビルドアップを！ オリジナル武器育成レポート 2

前号に引き続き、担当ライターが独自の方法論でオリジナル[illegible]

今回の攻略で６人の仲間が全員そろった。ますます選択の幅が広がった武器の育成に悩んでいる人も多いはず。また、ゲームも後半になると敵も手ごわくなり、武器の強化は不可欠だ。そこで、各キャラごとの育成ポイントや、武器強化に欠かせないビルドアップに注目してみた。

❶ より強い武器を目指して

ステージ４終了時にメインで使っていたのは、ルビーのクリスタルリングだ。このリングの威力は月の海に入っても十分に発揮され、しばらくは順調にゲームを進めることができた。ただしずっと使い続けてきたせいか、すでにレベルが10を超えており、レベルアップ効率が悪くなってきたようだ。そこで、ビルドアップに挑戦することにした。これは、武器の基本能力や属性、対属性の各ステータスが目標とする武器と同じになるか上回ると、その武器に変化させることが可能になるというもの。最強クラスの武器はビルドアップでしか手に入らないこともあり、ゲーム後半の武器育成には欠かせないのだ。ただし、ある武器がどの武器に変化可能なのかはあらかじめ決まっている。クリスタルリングから変化可能なのは女神のリングと魔王のリングの２つ。悩んだすえ、現時点でかなりの強化を行っている聖属性を生かすことを考えて、女神のリングにすることにした。なお、女神のリングにビルドアップするためには、聖属性も十分に上げてやる必要があったようだ。

◀新たなる武器への進化を[illegible]しよう。

ピックアップ攻略PART2——ジオラマコンプリートデータ集

リクエスト100%の条件教えます!!

ゲームをクリアするうえで必須条件ではないが、住民のリクエストを100%にすると技や貴重なアイテム類がもらえることを知っていたかな？ ここでは、各パーツの配置条件をイラスト付きで一挙公開するぞ。

ノルン村

トアンの家の向きがポイント

最初のジオラマなので、リクエストの条件は簡単なものが多い。しかし例外として、トアンの家の向きは頭を働かせないとわからないので、これがカギとなるだろう。正解は、村長の家を上に見て、トアンの家の入口を左向きにすることだ。

NO.	パーツ名	コンプリート条件
1	[illegible]	村長の家を上にした視点で家の入口を左向きにする
2	[illegible]	神獣の洞窟入口から４マス以内に置く
3	[illegible]	村長の家から４マス以上離れていること
4	[illegible]	池の近く２マス以内にあること
5	[illegible]	オルネットの家から４マス以内に置く
6	[illegible]	ドランの風車正面４マス以内＆ドラン(ボス)を倒す
7	オルネットの家	マッチョの家から４マス以上離れていること
8	[illegible]さんの[illegible]	２軒以上の家が４マス以内に建っていること
9	ドランの[illegible]	なし

マタタギの里

川の引き方がカギ

マタタギの里は、コンプリート条件を満たしながら川を引かなければいけない。各パーツのコンプリート条件そのものは難しくないので、最初に白ひげショップを囲みながら川を引いてしまおう。あとは条件を満たしながらパーツを置こう。

NO.	パーツ名	コンプリート条件
1		ピーナッツ池から１マス以内に置く
2		家の周囲１マス以内に４つ以上の木を置く
3		水車から３マス以内に置く
4		白ひげショップから４マス以内に置く
5		滝から３マス以内に置く
6		大地ＡかＢの上に置く
7		カイとモモの家から３マス以内に置く
8		大地ＡかＢの上に置く
9		周囲１マスが川。川で囲めばＯＫ
10		滝からジュラクの入口までつなげること

クィーンズ

ヘビの頭の向きに注目!

ここのジオラマパートは、占いの館の屋根にあるヘビの顔の向きにさえ注意すれば、特別難しい条件はない。ヘビの顔を朝日が昇る方向へ向けるのが条件なため、港（イーストハーバー）への出入口とは逆の方向に向ければ条件はクリアできるぞ。

NO.	パーツ名	コンプリート条件
1		港側から１マス以内に置く
2		噴水から３マス以内に置く
3		キングのアジトから２マス以内に置く
4		スージーの店から３マス以内に置く
5		保安官オフィスとは違うブロック（区画）に置く
6		ヘビの頭を港側とは反対に向けて置く
7		斜塔の近く３マス以内。入口を港側に向けて置く
8		一番高いブロック（区画）に置く
9		車の前に道が配置されていること
10		キングのアジトに隣接していること（１マス以内）

ムスカラッカ

トーテムポールの顔を見よ

ジオラマで最も高難度なのがムスカラッカのパーツ配置だ。３つの顔があるトーテムポールと各家のミニトーテムポールの顔を対に配置しなければいけない。唯一の救いは、トーテムポールからの距離に制限がないことだろうか。

NO.	パーツ名	コンプリート条件
1		トーテムポールＡの顔と対に置く。神殿の入口３マス以内
2		トーテムポールＣの顔と対に置く
3		トーテムポールＢの顔と対に置く
4		トーテムポールＢの顔と対に置く
5		トーテムポールＢの顔と対に置く
6		トーテムポールＣの顔と対に置く
7		トーテムポールＡの顔と対に置き、入口を下向きに
8		トーテムポールＡの顔と対に置く
9		なし
10		なし
12	トーテムポールＣ	中央の顔が最初からある小屋に向いている
13	オアシス	三姉妹の家に隣接していること（１マス以内）

イエロードロップ

コンプリート条件はないけど…

イエロードロップのジオラマは、ロボットのパーツを組み立てるという一風変わった条件となっている。パーツを正確に置くだけでコンプリート条件がないため、簡単といえば簡単だ。唯一注意したいのは、ロボットパーツの左右を間違えないこと。パーツ名の末尾（数字を除く）がＲと書いてあるのは右半身、Ｌと書いてあるのが左半身のパーツで、見た目は似ていてもきちっと左右に分けないと、いつまでたっても完成しないぞ。

NO.	パーツ名
1	部品HD
2	部品AMR
3	部品AML
4	部品HGR
5	部品HGL
6	部品HGR2
7	部品HGL2

NO.	パーツ名
8	
9	
10	
12	
13	
14	
15	

2 最後の仲間の実力は？

ビルドアップで手に入れた女神のリングのレベルを上げつつ月の海を進めていると、６人目の仲間であるオズモンドと出会った。彼は最後に加わるだけあって多彩な攻撃が可能な、使い勝手のよいキャラ。ルビーばかり使っていてはいざというときに困る可能性があるので、しばらくオズモンドを使ってみることにした。武器は初期装備であるマシンガンのほか、イエロードロップで購入可能なジャッカルとブレスガンが選択できる。オズモンドには強力なため攻撃がない代わりに、どの武器も連射能力を持っているのが特徴。威力は弱いが射程の長いマシンガンおよびジャッカルと、威力は強いが射程は短いブレスガンを使い分けることで、かなりラクに敵を倒すことができた。ただし、武器の耐久力の減りが非常に早い。油断して武器が壊れかけることもしばしばあったので、耐久力を99にしてみたが、それほどの効果はなし。リペアの粉を大量に用意するか、要所で使うのにとどめるべきだと結論を出し、結局ルビーに戻すことにした。

▶対空攻撃が可能なのはオズモンドだけ。

・ビルドアップの調べ方

ビルドアップは武器の強化に欠かせない方法だが、条件が厳しくまたわかりにくい。トアンの武器の一部を除き、ほとんどの武器のビルドアップパターンはノーヒントなのだ。そこでゲームの終盤までは強化の粉を使わずにとっておき、装着できるアタッチメントが増えてからまとめて調査するという方法をオススメする。セーブしておけば何度でもやり直せるので、納得できるまでいろいろなパターンを調べよう。

▶対属性を上げる場合はダイヤモンドを吸収するのが最も効率がよい。たくさん入手しておこう。

・宝石を吸収しよう

ビルドアップの条件を満たす方法として、とにかくパラメータを上昇させてみるという手もある。ダイヤモンドなどの宝石アイテムはパラメータの上昇量が高いので、たくさん吸収させれば自然と条件を満たしてしまうことが多いぞ。

ステージ攻略5 月の海 イエロードロップ

冒険の舞台はついに月の世界へ!

冒険はいよいよ佳境に入り、最後の仲間オズモンドも加わった！ 魔神を倒すための面々がついにそろったぞ！

月の海

キャラチェンジで強敵を攻略!

月の海で出現する敵は、今までのステージで使用してきた戦闘テクニックを応用すれば、それほど厳しい相手ではないだろう。とはいえ、敵のHPは高く、接近戦で反撃してくるケースが多いので、トアン1人で戦うのはかなりのテクニックを要する。そこで、アトラはトアンで取り、敵との戦闘は遠距離攻撃が得意なキャラを使うと非常にラクだ。なかでも、飛び道具（魔法）が使えて武器の当たり判定が大きいルビーで敵を倒していくのがオススメ！ ただし、最大HPや喉の渇きメーターが低ければ、シャオで代用するのもいいだろう。フロア数も15と少なめなので、戦闘で苦労しなければ、攻略はラクなステージだ。

▶破壊のリングと強い合成玉を装備すれば向かうところ敵なし。

フロア数	出現モンスター
1	月の虫・ヘルボックル・魔女ヘルザ
2	スペースギョーン・月の虫・ヘルボックル・魔女ヘルザ
3	スペースギョーン・月の虫・ヘルボックル・ミミック
4	スペースギョーン・月の虫・魔女ヘルザ・ミミック
5	ツキホル・ヘルボックル
6	スペースギョーン・ホワイトファング・魔女ヘルザ・ミミック
7	月の虫・ツキホル・ボルケン・ホワイトファング
8	なし
9	キングミミック・スペースギョーン・ツキホル・ボルケン
10	タイタン・ツキホル・ボルケン・ホワイトファング
11	タイタン・月の虫
12	タイタン・ボルケン・魔女ヘルザ・三日月男爵
13	アーサー・タイタン・ツキホル・三日月男爵
14	アーサー・キングミミック・タイタン・三日月男爵
15	ミノタウロス・ジョー（ボス）

vs.スペースギョーン

沈没船で登場したギョーンの強化バージョン。槍を突き出しながら、確実にこちらに向かってくるので、接近戦ではかなりの確率で反撃を受けてしまう。ラクに倒すには、トアンでなくルビーかシャオで離れて攻撃しよう。

▲魚だと思ってあなどっていると、かなり強くて面食らうぞ。

vs.ミノタウロス・ジョー

ミノタウロス・ジョーの一撃は、キャラを即死させる破壊力があるので「復活の粉」をたくさん装備しておこう。敵をロックするとキャラの動きが鈍るので、ロックせず回り込みながら、トアンの剣で斬りつけよう。

▲トアンの剣しか効かない。稲妻の石も多少効くがかなりの数が必要だ。

イエロードロップ

ファクトリーはアイテムの宝物庫!

ファクトリーでロボットを組み立てると、各パーツの下に宝箱（アイテム）が多数出現するので、アタッチメントやアイテム欄に空きを作って、すべてのアイテムをゲットしよう。ロボットの組み立て自体は、左右の違いに気をつければ難しくないので、すぐに組み立てはすんでしまう。ただし、完成させるにはミノタウロスを倒して、最後の宝石を入手する必要があるぞ。

◀チケットを入手しボス戦へ。動力源の宝石をゲット。

パーツの組み立ては左右の違いに気をつけて!

▶ロボットはあお向けで組み立てるので、左右が見た目とは逆なことに気をつけよう。

ボス戦にそなえよう!

▲ボスと戦う前にアイテムを拾おう。これで装備を万全にしてミノタウロス戦に挑めば、戦いがラクに！

パーツ名	アイテム名	出現フロア
部品HD	ひょうたん	4
	エデンの果実	9
部品AML	アンデッドバスター	4
	炎の魔石	8
部品AMR	ストーンブレイカー	12
	強化の粉	14
部品HGL	攻撃	2
	メタルブレイカー	6
部品HGR	スカイハンター	12
	聖水	15
部品HGL2	風	2
	魔力	8
部品HGR2	毒を無効にするお札	8
	風の魔石	13
部品CT	ひょうたん	4
	リペアの粉	11
部品WT	エデンの果実	8
	マイティヒール	12
部品TIL	炎	10
	ピンピンドリンク	13
部品TIR	冷気	5
	攻撃	11
部品FTL	稲妻	9
	耐久	10
部品FTR	聖	9
	早さ	13

パーツ名	アイテム名	出現フロア
[illegible]	ひょうたん	5
	エデンの果実	10
	メタルブレイカー	14
イエロードロップのフィールド	草まんじゅう	3
	チーズ	4
	呪われないお札	6
	ネバネバしないお札	8
	エデンの果実	10
	ニンジンクッキー	11
	ひょうたん	12
家1の中	メタルブレイカー	2
	ひょうたん	4
	エデンの果実	8
家2の中	チーズ	4
	エデンの果実	6
	ひょうたん	13
家3の中	時を止めないお札	2
	ひょうたん	6
	エデンの果実	12
[illegible]	エデンの果実	4
	メタルブレイカー	7
	ひょうたん	14
ファクトリー	ふんわりドーナッツ	4
	お魚キャンディー	8
	草まんじゅう	9
	魔女のパフェ	10
	サソリジャーキー	11
	ニンジンクッキー	14

③ さまざまな個性を生かそう

この育成レポートでは主にルビーを使っている。これは飛び道具を使用することで、ゲームの攻略が格段にラクになるからだ。しかし、本作には6人もの異なった特徴を持つキャラクターが登場する。1キャラだけで進めるのはもったいないと思い、ゲームの進行をいったん中断してほかのキャラ（の武器）のことをもう少し深く調べてみることにした。まずトアン、ゴロー、ウンガガの接近戦タイプ。彼らではやはり戦闘が厳しく、とくに遠距離攻撃を仕掛けてくる敵に対してはダメージを受けることが多い。しかし、ため攻撃の無敵時間を利用して、相手の突撃にカウンターを合わせるといったテクニカルな戦いも可能なので、ハードモードという感覚でプレイするのがいいだろう。シャオ、ルビー、オズモンドの遠距離攻撃タイプは、誰でも比較的ラクにプレイできる。それでも、素早い攻撃が可能だが攻撃力のないシャオ、威力の高い魔法弾を飛ばすが硬直の長いルビー、連射が可能だが武器が壊れやすいオズモンドと、少しずつ違いがあるので、プレイヤーの好みで使うキャラを決めるとよいだろう。

ビルドアップのパターンにおいても、やはりキャラ（の武器）による特徴ははっきりしている。トアンとウンガガが属性、対属性をまんべんなく上げる必要があるタイプ、シャオとゴローが対属性を中心に上げる必要があるタイプ、ルビーとオズモンド対属性を上げる必要のないタイプなのだ。だから、1キャラだけをずっと使い続けるのではなく、手に入れたアタッチメントの特徴に合わせて使用するキャラを決めるのがよいだろう。ちなみに、特定のキャラを集中的に育てたい場合は、釣りで宝石を集める方法が有効だ。マーダンガラヤンなら1匹釣れば2、3の宝石を自由に選んで交換できるので、必要なパラメータをすぐに上げることができるはず。最後にスティーブという武器を紹介しよう。これはシャオが装備できるパチンコだが、ロックオンした敵を攻撃すると、その敵について驚くほどいろいろな情報を教えてくれるのだ。弱点や落とすアイテムなど有効な情報も多く含まれているので、新しい敵と出会ったら、まずはスティーブで攻撃してみよう。もはや第7の仲間といえるぐらい、便利な武器なのだ。

▶ため攻撃は与えるダメージも大きい。

◀スティーブのセリ[illegible]

ダーククラウド データベース

恒例のモンスターリストに加えて、アイテムリストでは宝石全種類とその効果も公開！　あわせて宝石の入手法も紹介しよう。

モンスターリスト

月の海に出現する13体のモンスターを一挙公開。ここまで来るとモンスターのHPが高く手ごわい！

モンスターリストの見方

モンスターリストの見方は、右のサンプルのようになっています。❶モンスターの写真、❷モンスター名、❸モンスターのHP、❹倒したときに落とすお金（ランダム）、❺モンスターに関するポイント攻略。このほか、対ミノタウロス戦で「樽」が障害物として出てくる（斬って消せる）。

アイテムリスト

イエロードロップで仲間になる「オズモンド」の武器リストを中心に「宝石」のデータも紹介していくぞ。

武器系アイテム

名前	攻	補足
[illegible]	[illegible]	（ウンガガ）敵を毒状態にする
[illegible]	[illegible]	（ウンガガ）非常に大きく太く、刃が鋭い
[illegible]	[illegible]	（ウンガガ）大地の精霊によって作られた強力な槍
[illegible]	[illegible]	（オズモンド）基本装備
[illegible]	[illegible]	（オズモンド）マシンガンより射程が長い
[illegible]	[illegible]	（オズモンド）ミサイルを連射できる
[illegible]	[illegible]	（オズモンド）ランチャーより連射数が多い
[illegible]	[illegible]	（オズモンド）カートリッジにより属性変化できる
[illegible]	[illegible]	（オズモンド）ブレスガンより射程は長いが消費は早い
[illegible]	[illegible]	（オズモンド）魔法エネルギーを発射できるビーム砲

通常アイテム

名前	補足
[illegible]	月の海のゲートキー。大砲で次のフロアへ
[illegible]	フロア15のコロシアム（ボス戦）へ入るためのアイテム
[illegible]	月の海で橋を架けるのに必要なアイテム
[illegible]	月の海で裏ステージに行くためのアイテム

その他のアイテム

名前	補足
[illegible]	オズモンドの防御力を5～6アップさせるアイテム

宝石（アタッチメントアイテム）

名前	補足
[illegible]	攻撃＋5、炎＋10、石系＋10、獣系＋10
[illegible]	冷＋10、恐竜系＋10、魔法系＋10
[illegible]	冷＋10、水中系＋10、空中系＋10
[illegible]	対属性すべてに＋5（金属系のみ＋10）
[illegible]	魔力＋10、恐竜系＋10、植物系＋10
[illegible]	耐久＋10、雷＋10、不死系＋10
[illegible]	早さ＋10、炎＋10、擬態系＋10
[illegible]	攻撃＋5、聖＋10、植物系＋10、獣系＋10
[illegible]	風＋10、空中系＋10、魔力＋10
[illegible]	耐久＋10、金属系＋10、魔法系＋10
[illegible]	攻撃＋5、早さ＋10、不死系＋10、空中系＋10
[illegible]	冷気＋10、石系＋10、擬態系＋10
[illegible]	攻撃＋10、すべての属性＋10、すべての対属性＋3

ワンポイントアドバイス　武器強化に欠かせない「宝石」2通りの入手法を紹介！

武器に付けられるアタッチメントアイテムの多くは、1つのパラメータにしか効果がないが、宝石は複数の効果が期待できるおいしいアイテムだ。ステージが進むと店で買うこともできるが、基本的に入手しにくい貴重品であることには違いない。そこで、2通りの入手法をここで紹介しよう。

▲武器の大幅なステータスアップが期待できるぞ。

入手法その❶　フィッシングポイントと交換

ノルン村の池、マタタギの里の滝、クィーンズの海、ムスカラッカのオアシス。いずれも釣り場で、魚を釣るとFP（フィッシングポイント）がもらえる。このFPはアイテムと交換でき、宝石は100pt（ポイント）で入手可能。とくに、滝やオアシスで釣れるマーダンガラヤンは高ポイントだぞ！

▲「FP交換」で各宝石を100ptで交換できる。これが一番のオススメだ。

入手法その❷　デュエル戦闘でエクセレント

月の海までに通算5回のデュエル戦闘があり、誰もが体験してきたと思う。じつはこのデュエル戦闘、すべてのコマンドをジャストタイミングで押すと「エクセレント」が出て、種類はランダムだが宝石がもらえるのだ。このページの欄外のコマンド一覧を参考に、ぜひ「エクセレント」を目指してほしい。

▲エクセレントを出すと宝石がもらえるので、デュエルでは必ず狙おう！

❹やはりルビーを育てる！

6人のキャラについて改めて考えたうえで、やはりルビーを極めることにした。強力な魔法弾を放つルビーの魅力には、逆らいがたいものがあるのだ。次に考えたのが、ルビーの武器である女神のリングをどうするかということ。最終的な目標はさらなるビルドアップによって最強の武器にすることだが、すぐにビルドアップすることがベストとは限らない。その理由は、女神のリングにはスロットが4つあるので、レベルアップ時に能力を上げやすいということ。そして、ビルドアップ時にはレベルが0に戻るので、女神のリングである間にレベルはぎりぎりまで上げておいたほうがいいということだ。これらを考慮して、唯一、裏ダンジョンにラクに入れる沈没船に戻って、レベルを上げることにした。対属性はすでに十分上がっているが、ルビーの武器のビルドアップに必要なのは属性の値。沈没船なら、属性が上がる宝石が手に入りやすいので、一石二鳥なのだ。ここで、ほかのキャラにも十分な量の宝石を集めることができた。

▲裏ダンジョンだと効率良くAbsを稼ぐことが可能だ。

基本能力		属性		対属性			
Whp	87						
Abs	78	炎	44	恐竜	29	獣	47
攻撃	80	冷	46	不死	49	空中	71
耐久	99	雷	46	水中	31	金属	16
早さ	99	風	46	石	31	擬態	38
魔力	110	聖	99	植物	28	魔法	27

デュエルコマンド一覧　月の海までに遭遇するデュエル戦闘のコマンドを一挙公開！　神獣の洞窟4F（対マスタージャケット）「⬅○⬅○○」、神獣の洞窟8F（対シーダ）「×⬅○・○」、マタタギの里（対ゴロー）「⬇⬆△⬉○○」、白ひげふくろうの森9F（対キラースネーク）「⬆△・○➡△・×➡○○」、太陽と月の神殿最深部（崩れる足場を渡る）「○⬅△・×⬇△」。

PS2

機動戦士ガンダム

タクティクスバトルモードのミッション1&2とストーリーモードのステージ6を一挙に攻略!!

発売中 STG	▶¥6,800 ▶バンダイ
	▶MC2（102KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近ハマってるのがタクティクスバトルモードのタイムアタック。短時間で何機のMSを撃破できるかを競ってるんだけど、現在のところトップはガンダムNT－1。記録は連邦軍のMISSION2で、4'25"13秒の間に19機を撃破！ だが悲しいことに、この記録は担当であるボクの記録ではない。ゲームをつけたまま放置してたら、編集部内の誰かが挑戦して叩き出したらしい。誰だ〜っ、かなり凄すぎて抜けないじゃんかよ〜っ!! （Z佐藤）

タクティクスバトルモードの攻略もスタート!!

タクティクスバトルモードの攻略を心待ちにしていたみなさんに朗報！ いよいよ全プレイヤー注目の攻略がスタートするのだ。今回はMISSION１と２のポイントはもちろん、出現する味方と敵のデータ、さらに最速クリアの方法などもフォローして解説していくぞ。また、ストーリーモードは、中盤戦の難所となるステージ６「ランバ・ラル、特攻！」のエピソードをマップ付きで攻略していこう。

ポイント攻略

特殊攻撃の上手な当て方

狙撃や一斉発射などの特殊攻撃は、真正面にしか撃てないため当てるのが難しい。この攻撃を確実に当てるには、まず防御状態で後進し、敵が左右に動かなくなるのを待つ。そして敵が前後移動、あるいは停止したところを狙って攻撃を放つのだ！

▲ロックオンし、防御したまま後退。こうすると敵が真正面に捕捉できる。

◀防御のまま□ボタンを押し続け、放ちたいときに防御を解除。

TACTICS BATTLE MODE

ミッション1&2のポイントと最速クリア法を伝授!!

連邦軍編とジオン軍編のタクティカルミッション１と２を攻略。それぞれのMSを使った際の最適な戦い方もあわせて紹介しよう。

連邦軍編 MISSION1 深緑の戦線

MISSION DATA

[illegible]	61式戦車×12、砲台×8
[illegible]	●初期:ザクⅡ×3●援軍:グフ、ザクⅡ、ズゴック、ハイゴッグなど
勝利条件	敵MSの全滅

ジム

▲特殊攻撃「構え射撃」の使い方がポイントになる！

基地の敷地から出て敵を攻撃！

敵が来るのを待つのは時間の無駄遣い。やはり、こちらから積極的に攻撃していくのがベストだろう。攻撃の基本はジャンプ攻撃！ 敵をロックオンしたら「ジャンプ▶攻撃▶ジャンプ▶攻撃」と空中で繰り返すのだ。また攻撃力の低いジムで戦うなら、特殊攻撃の構え射撃は必須となる。ある程度の命中率を維持していないと、最速クリアは望めないぞ。

▶グフに接近戦は挑まないこと！ 反撃によるリスクのほうが大きい。

◀ジャンプ攻撃後、着地と同時に構え射撃！ この方法も有効だぞ。

CAUTION 川での戦いはさけよう！

起伏の激しい[illegible]では、構え射撃が[illegible]らくなる。とくに[illegible]起伏と[illegible]ので、川の中に入らないように戦っていくこと。

◀[illegible]条件は敵も同じ[illegible]

ジオン軍編 MISSION1 深緑の戦線

MISSION DATA

[illegible]	ザクⅡ×2
[illegible]	●初期:ジム×1、ガンタンク×2 ●援軍：陸戦型G、ジム、ジムスナイパーⅡ
[illegible]	全11個のターゲットをすべて破壊

シャア専用ザクⅡ

▲破壊するターゲットに応じて武器を使い分けよう。

ターゲットだけを破壊するのだ！

ジオン軍編では、連邦軍基地にある全11個のターゲットを破壊すればクリアとなる。基地を守備しているMSは、倒さなくてもOKなのだ。戦いがスタートしたら、まずは全速力で基地に接近。そして右に掲載したマップの"基本ルート"を移動しながら、順番にターゲットを破壊していく。シャア専用ザクを選んで戦う場合は、ターゲットの砲台はバズーカ、倉庫はクラッカーといったように、攻撃目標によって武器を変えるのがポイントとなる。ムダを減らしてクリアタイムを短縮！

◀やはり基本はジャンプ攻撃。障害物がないので、確実にヒットするぞ。

基本ルート 基地内にあるターゲットは、上のマップに記した矢印のルートを移動しながら破壊していくのがセオリーだ。ちなみに黄い丸印は砲台、赤は倉庫を表している。

ターゲット1 砲台×8

▶砲台はバズーカを使えば一撃で破壊できる。ジャンプ攻撃で狙おう。

ターゲット2 倉庫×3

◀倉庫にはクラッカーを使用。当たりどころがよければ一撃で破壊できる。

CAUTION 敵の増援に注意！

短時間でターゲットを破壊し、なおかつ[illegible]を撃破していると、クリア[illegible]のニュータイプセンス（総合評価）が上昇する。だが、戦闘開始時に[illegible]されている３機の敵を倒すと、強力な[illegible]するぞ。さらにハイレベルな記録を狙うなら、[illegible]撃破数も稼いでおきたいところだが……。

▲[illegible]ばされると、タイムロスに。

▲[illegible]力が[illegible]ので要注意！

STORY MODE ゲーム中盤の難所、ステージ6のクリア方法を解説!!

前回に引き続き、ステージ6の攻略を進めていこう。敵や味方の初期配置場所が重要になるので、今回はそれらを記したフィールドマップも掲載するぞ。

STAGE6

ギャロップとグフを撃破せよ！

◀開始直後、目の前をギャロップが横切る。追跡は見送ろう。

▶WBが撃破されるとゲームオーバーなので、まずは救援に向かえ！

（マップ）ガンダム／ギャロップ／ザクII／ホワイトベース／グフ／ガンキャノン／ガンタンク

このステージでは、ガンダムかホワイトベース（以下WB）のどちらかが撃破された時点でゲームオーバーになる。戦闘開始直後、ギャロップが挑発的に目の前を横切るが、それは無視してすぐにWBの救援に向かうこと。WB周辺には敵のMSが待ち構えている。接近するときは安全策をとり、空中から突撃しよう。

VSグフ　接近戦は禁物！中距離からライフルで狙え!!

ステージ6のクリア条件は、グフとギャロップの2機を倒すこと。ただ、ほかの敵を放っておくとWBがピンチに陥るので、すべて倒してしまうのがよいだろう。グフとの戦いでは、接近せずに中距離からライフルを撃っていくのが基本戦法となる。回避されても、ライフルを連射すれば当てられるはず！

◀これくらいの距離からライフルを連射すればヒットする。

VSギャロップ　破壊可能部分を的確に破壊していこう!!

◀ギャロップは、マップ上に★印で記した丘を横切る。丘に登って攻撃しよう。

▶ルート上を先回りし、正面からライフルで攻撃するのもよいだろう。

ギャロップは、左のマップに矢印で記したルートを往復移動する。艦橋、左右の機関砲、主砲、それに本体と、ギャロップには破壊できる箇所がたくさんあるので倒すのに時間がかかる。移動ルートを先回りしたり、マップ上に★印で記したポイントなどを利用して地道に攻撃していこう。

連邦軍編　MISSION2　最前線都市

MISSION DATA

[illegible]	ガンタンク×2、61式戦車×10
[illegible]	●初期：ザクII×3 ●援軍：グフ、ドム、ザクIIなど
[illegible]	敵MSの全滅

▲高性能のバーニアを利用し、縦横無尽に戦いを展開。

機動力を生かして素早く移動！

ミッション2での戦い方は、どちらの軍でも同じ。建物の損害を最小限に留めるため、ジャンプ攻撃が基本となる。バーニアのオーバーヒートを抑えながら空中に長く停滞するには、次のジャンプを行うタイミングがカギ！ そのため機体の性能を把握していないと、最速クリアは難しいぞ。NT-1は高性能のバーニアを装備しているため、長く空中に停滞できる。空中からの攻撃もしやすくなるので、多くの敵を倒せるぞ。

◀ライフルの残弾がなくなったら、リロードされるまでの間、特殊攻撃で戦おう！

手柄の横取りに注意！

▶味方機が敵を撃破した場合、当然ながら自分の手柄にならず、撃破数も稼げない。味方機よりも先に撃破せよ!!

ジオン軍編　MISSION2　最前線都市

MISSION DATA

[illegible]	ザクII×2、マゼラ・トップ×5
[illegible]	●初期：ジム×2、ガンキャノン×1 ●援軍：陸戦型G、ガンキャノンなど
勝利条件	敵MSの全滅

▲チェーンマインをフル活用し、短時間クリアを狙え。

こまめにマップを確認するベシ！

基本的な戦い方は左記のとおり。ジオン軍編でケンプファーを使用して戦う場合は、チェーンマインの使いどころがポイントになる。ムダ遣いをすると、いざというときに使えないという状況に陥るので気をつけよう。

こまめにマップを開いて、敵の位置を確認！

▲敵の位置をマップで確認し、最短距離で移動して撃破！ これを繰り返そう。

▲受けるダメージを最小限に抑えるため、ときには建物の影に隠れて攻撃することも必要だぞ。

▶チェーンマインは諸刃の剣。使う際は建物を破壊しすぎないように注意しよう！

CAUTION　拡散ビーム砲、照明弾が発射されたら防御！

▶防御を固め、閃光がおさまるのを待って反撃するのだ!!

連邦編に登場するドム、ジオン編の陸戦型ガンダムと戦うときは、相手の拡散ビーム砲、あるいは照明弾に十分注意すること。これらの攻撃を受けると、しばらく画面が真っ白になり、視界が完全に奪われてしまうのだ。そんな状態で戦うのは、無謀というもの！ 闇雲に行動すると、逆に大ダメージを受ける可能性があるぞ。もし敵に発射されたら、慌てずにまずは防御（◎ボタンを押し続ける）そして後退しながら敵との距離を広げ、閃光がおさまるのを待とう。

CHECK POINT　パイロットクラスを上げるには……

タクティクスバトルモード開始時のパイロットランクは伍長。このランクはミッションを成功させると上昇し、最終的に大佐になることができる。ランクを上昇させるには、クリア時に表示されるニュータイプセンスを上げるのが近道！ ニュータイプセンスは、クリアまでに要した時間、敵MSの撃破数、クリア時のライフ残量、それに味方機や建物の損害などから割り出される遂行率によって上下する。つまり、理想の戦い方は「ダメージを受けずに多くの敵を倒し、なおかつ味方機や建物の損害を減らしつつ短時間でクリア！」ということになるのだ。

◀これだけの成績を上げてもSランク。評価は厳しい！

▲建物を破壊すると、遂行率がダウンしてしまう。ムダ撃ちは極力さけること。

冒険時代活劇 ゴエモン

PS2

発売中 A·RPG	▶オープン価格 ▶コナミ
	▶MC2(58KB以上)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ラストダンジョン序盤では、トラップの構造がわかりにくいので、ちょっとフォローを。まず、縦に非常に長い部屋は、最下層のブロックがある部屋で正しいブロックをはめる。すると電気が流れ、縦長の部屋の壁から、動く足場が出現。それを使って上に登り、大きな歯車があった場所から先に進める。そこから先は、それまでの応用や、簡単な仕掛けが多く、一本道なのでつまることはない。ここまでくればあと少し。がんばろう。(インパクト・K)

知っておくと便利な お得情報&ボス攻略でエンディングまでDASH!!

これはおさえたい 知っ得情報スペシャル

やはり攻略には強力な武器は重要。というわけで、強力な武器と、全瓦版の入手方法を大公開。

知っ得1 最強の武器「風林火山」の入手方法!!

4本の霊刀の入手法	
霊刀 風丸	東海道西の宝箱
霊刀 林丸	南海の遺跡の中。ゲームクリア後は大江戸城近くの武器コレクターから買える(初対面時のみ)
霊刀 火丸	赤目の谷のダンジョン(石室から行ける東のダンジョン)の宝箱
霊刀 山丸	松ヶ月城(秋エリアのローラーの前)の宝箱

知っ得2 松ヶ月城で「七節丸」をゲット!!

知っ得3 九州から河太郎に会いに戻ると……

知っ得4 すべての瓦版の入手条件

号数	入手可能時期&場所	号数	入手可能時期&場所
一号	ゲーム開始後~旅立ちの前日まで(大江戸瓦版屋)	十三号	玄武に会った直後~四国に渡るまで(大坂瓦版屋)
二号	旅立ち以降~白虎に会うまで(大江戸瓦版屋)	十四号	四国上陸後~九州に渡るまで(大坂瓦版屋)
三号	白虎に会ったあと~ヤエちゃんに会うまで(大江戸瓦版屋)	十五号	九州上陸後~エンディング前まで(大坂瓦版屋)
四号	ヤエちゃんに会った直後~北海道に渡るまで(大江戸瓦版屋)	十六号	エンディング後(大坂瓦版屋)
五号	北海道上陸後~紅猿に会うまで(大江戸瓦版屋)	十七号	出雲城下町から安芸の村へ向かう橋の下で子どもがくれる
六号	紅猿に会った直後~玄武に会うまで(大江戸瓦版屋)	十八号	青森の岬の民家にいるおばあさんがくれる
七号	玄武に会った直後~イノブに会うまで(大江戸瓦版屋)	十九号	北海の漁村の民家にいるおじさんがくれる
八号	イノブに会った直後~河太郎に会うまで(大江戸瓦版屋)	二十号	北海の漁村の井戸に落ちている人物がくれる
九号	河太郎に会った直後~クジャクラを倒すまで(大江戸瓦版屋)	二十一号	シャーマン村の凶暴な犬から奪う(成功率5%)
十号	クジャクラを倒したあと~エンディング前まで(大江戸瓦版屋)	二十二号	伊予の村にいる男性から500両で購入できる
十一号	エンディング後(大江戸瓦版屋)	二十三号	東海道西の関所の門番からもらえる
十二号	ゲーム開始~玄武に会うまで(大坂瓦版屋)		

超濃縮還元攻略 終盤戦攻略チャート

前回紹介したトラノオウ戦後~エンディング直前までを、一気にチャートで攻略

山陽山陰

イノブノタケルと対面

トラノオウ戦をクリアすると、大広間の入口が開くので、そこからイノブがいる荒神谷へ行ける。

悪霊を退治して船を出してもらう

草薙の剣を盗んだ盗賊たちを追うためには、安芸から船を出す必要がある。しかし、船がない。そこで、出雲城下町の西に、悪霊が出て困っているお屋敷があるので助けてあげよう。すると、船を提供してくれるぞ。ちなみに悪霊は腕が無敵で、部屋のあんどんに火をつけると本体が障子に出現。

四国

村で情報を収集して讃岐の場所を聞く

船を降りると、そこは伊予。次の目的地は讃岐だが、まずは讃岐の場所などの情報を集めよう。

村の奥の水くみ場から、渓谷へGO!

盗賊たちはどうやら、この村の水くみ場を下りていったらしい。村の人たちに話を聞くと、水くみ場の先には玄武の話にあった河太郎もいるようだ。ということで、さっそく先に進もう。ちなみにアイテムは、この村では販売していないので、伊予の村でちゃんと補充しておくこと。

壁キックや2段ジャンプで先へ進め!!

岩壁に挟まれた細い川は、歩いては上れないので、壁キックを使って川上へ。その先は、滝の中から先に進む。滝の中に入るには、門のような場所を上り、2段ジャンプでまわりの屋根に乗れば行くことができる。

◀壁キックを使って上にある岩に乗ろう。そこからまた壁キックで先に進む。落ちるとやり直し。

▶ここから屋根に跳び移る。足場が狭く、敵もいるので注意。

BOSS 河太郎戦

ここでゲームオーバーになると、ゴエモンやコトラがカッパの姿になる。一見の価値あり。

伊予 潜水艦で九州へ上陸

河太郎を倒すと伊予に潜水艦が出現(竜脈トンネルが開通していないと出現しない)。

終盤戦に登場!! 四国～霞の帝国に登場するボスの倒し方大解析

四国 河太郎

湖底の浮き草を食べさせてから攻撃しよう!!

ここでは、湖底にある浮き草を河太郎に食べさせると気絶するという習性を利用して戦う。湖底に潜るには、落ちてくる石をつかむのがベストだが、タイミングが難しいので、気泡で酸素を補給しつつ、普通に潜ったほうがいい。浮き草をつかんだら、河太郎の口の中に入れよう。すると気絶して水面に浮かぶので、そことき頭の皿を攻撃。攻撃力があれば、一撃で倒せることも。

体　力：8000	所持金：2800両
経験値：2800	弱　点：頭の皿

▶ゴエモンが浮上すると、河太郎は食いついてくる。

▼河太郎が気絶したら、急いで浮上して攻撃しよう。

九州 クジャクラ

炎の弾を打ち返してスキを作ってから頭を攻撃!!

ボスの弱点を攻撃するには、近づく必要があるが、そのまま接近しても反撃を受けて台座から落とされる可能性が高い。じつは、ボスが放つ赤い弾の攻撃は、打ち返すことができる。これをボスに当てるとしばらく気絶しているので、そのスキに頭を攻撃すれば、反撃されることはないぞ。

体　力：15000
経験値：3000
所持金：3000両
弱　点：頭

▶扇子に当たると、沈黙状態になるので注意。

◀長い武器を装備していると、打ち返しやすいぞ。

霞の帝国 トラノオウ

草薙の剣を装備しないと与えるダメージが激減するので注意

トラノオウは彼の言うとおり、草薙の剣でないと与えるダメージが激減する（倒せないわけではない）ので、草薙の剣は装備できるようにしておこう。多くの攻撃パターンを持っているトラノオウ。頭を攻撃するには、鉄球で壁をはがす攻撃でできるスキをつくのがベスト。あとの攻撃は根気よく回避するべし。

▶攻撃パターンが多いので、かなり手ごわい。

▲鉄球で壁をはがす攻撃は、攻撃範囲が広いので避けにくい。

体　力：20000
経験値：8000
所持金：3000両
弱　点：頭

霞の帝国 シシノオウ

敵に負けずにこちらも時間を止めて攻撃しよう!!

非常に多彩な攻撃パターンを持ち、どれもが強力なシシノオウ。彼の攻撃の中でも特にヤッカイなのが、光速移動攻撃（光速のためこちらからは敵が見えなくなる）。この攻撃に対抗するには、こちらもトラノオウ戦で入手した電速移動攻撃の紋章を使用すればＯＫ。あとは、不死炎鳥、怒魂羅漢といった紋章や、金ひょうたんなどを駆使し、根気よく戦えば、勝機が見えてくるはず。ちなみに彼を倒しても、まだゲームは続いたりします。

体　力：20000	所持金：100両
経験値：100	弱　点：？

▶離れているからといって油断していると……。

▼空中で気合をため、時間を止めてくる。

九州

日向 ▶ **阿蘇山** ▶ **ダンジョン 阿蘇山火口内** ▶ **BOSS** ▶ **日向** ▶

阿蘇山火口へ

日向のシャーマン村を通って、阿蘇山の火口へと向かおう。途中のプラズマ占いは意外と便利。

桃源の雫で火口内へ

火口にいるダンダラたちと会話し、桃源の雫を渡すと火口内へ入ることができる。

マグマに落ちないように注意して進め!!

マグマに落ちると一定位置からやり直しとなるので、落ちないように（ダメージだけの場所もあり）。序盤の骨の通路は、切り株のような虫の上に乗らないと渡れないぞ。その先にいるサラマンダは、尻尾を攻撃すれば一撃で倒せる。基本的に１本道なので迷うことはないはず。

▲ここは反対側から岩を倒さないと進めない。

▶緑の虫に乗るとダメージを受けない天井に先へ進む通路が。

クジャクラ戦

上からではダメージを与えられないので、ボス戦が始まったら、すぐに下へと進もう。

ヤエ、エビス丸たちと南海の遺跡へ

クジャクラを倒して日向の港に戻ると、ヤエちゃんたちが合流。そして南海の遺跡へ。

南海の遺跡

大帝の祭壇

南海大帝と対面

ここでは戦闘はなし。長いデモだけどじっくり見たら先へGO。ここに来ると、後戻りできないので気をつけること。

霞の帝国

ダンジョン 霞の帝国 ▶ **BOSS** ▶ **BOSS**

さまざまなトラップをクリアして、最深部を目指せ!!

さすがラストダンジョンだけあって、難易度は高い。スタート地点近くの扉は行き止まりなので、アイテムを取ったらUFOの上の通路から進もう。最下層のブロックは電源が通ったら正解。怪しいものは調べるのが基本だぞ。

トラノオウ戦

空中闘技場の先にトラノオウが待っている。彼に勝つと、紋章が入手できるぞ。

シシノオウ戦

トラノオウ戦後、エレベーターで最上階に出るとラスボス、シシノオウが登場する。

そして……

7BLADES/セブンブレイズ

PS2

ラスボス戦まで徹底フォローで贈る攻略ファイナル！ クリア後の隠し要素も大公開!!

発売中 ACT	▶オープン価格 ▶コナミ
	▶MC2(330KB)

PS.I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

今回紹介したクリア後のオマケモード。かなりおもしろいんですけどコレ。オレのお気に入りキャラは小銃南蛮人。コイツ、予想に反してジャンプ力がすさまじいんですよ。ていうかジャンプしすぎだよアンタっていう。ぜひみなさんも小銃南蛮人を操作してみてください。あ、同じ南蛮人でもサーベル南蛮人は全体的に普通の動きでした。期待の飛行南蛮人は……いないやんけ。あーあ、飛びたかったのに〜。チェッ。（青毛野郎）

最終攻略はエンディング直前まで一気に解説!!

今回は前回に引き続き、極楽丸編とお百合編それぞれのラスボス戦までの攻略と、ゲームクリア後の隠しモードの2つを紹介するぞ！ ゲームも終盤だけに、どのボスも手強くなってくる。ザコ戦では、回復アイテムを使わないように進めよう。

◀プレイヤーキャラが黄金王に!? 理由を知りたい人は記事をチェックだ！

CHECK! 隠しモードの存在が発覚!!

ゲームクリア後（極楽丸編、お百合編どちらでも可）に保存したセーブデータをロードすると、極楽丸やお百合のほかに、ゲームに登場するほとんどのキャラでプレイ可能になるのだ！ なお、プレイヤーキャラは、ステージ選択画面でL2かR2を押すと変更できるぞ。主人公たちとは違った、新鮮な感覚でゲームを楽しめるはずだ。

◀ザコキャラからボスまで使用可能。意外な能力を秘めたキャラも……。

キャラ別攻略 極楽丸編

極楽丸編はラスボスの半蔵が強いので、回復アイテムを温存することがポイントになってくる。そこで、回復量の多い「忍者食」を持っている空忍をガンガン倒して、最大所持数の6つまで「忍者食」を入手しておこう。

攻略チャート

■黄金島
1 黄金塔の入口まで行く

■黄金塔
② エレベータ内で大顔輪を倒す
③ 黄金王を倒す
4 ヒミカを倒す

■手裏剣飛行艇
5 1Fと2Fにいる空忍を全滅させる
⑥ 半蔵を倒す

エンディングへ

チャート2 エレベータ内で大顔輪を倒す
●影を見て敵の着地場所を判断しよう

黄金塔へ入って円形の部屋へ向かおう。この部屋はエレベータになっており、自動的に塔の最上部へ上がっていく。そして、最上部では、ボスの大顔輪と戦うことになるぞ。大顔輪は、空中から突然落下して体当たり攻撃をしてくる。これは床に映る影を見て着地地点を判断して回避しよう。あとは飛廉の特殊技（△＋◎同時押し）を連発すればOK。

▶地上にいる大顔輪にはとにかく近づくな！

▲大顔輪が空中にいても、ロックオンしていれば飛廉の特殊技がヒットする。

チャート3 黄金王を倒す
●敵の攻撃のスキを狙え

黄金王との戦いもこれが最後。防御力の高さはあいかわらずなので、長期戦は必至だ。なお、今までの黄金王は背中が弱点だったが、今回はマントに守られていて、背後からではほとんどダメージを与えることができず、正面からの攻撃は盾で防がれてしまう。しかし、剣を持っている右手がちょうどマントと盾のスキマになっているので、そこを斜めから連続斬りで攻撃すれば大ダメージが与えられるぞ。また、黄金王は盾での攻撃後や床を踏みつけて地震を起こしたあと（ジャンプで回避しよう）が完全に無防備なので、そこを狙って攻撃しよう。

そのほかにも、どうしても勝てない人や安全に戦いたい人は、あえて防御力の高い黄金王の背後から攻撃するのもアリ。倒すのに時間がかかるが、完全に敵の死角なので、確実に勝つことができるぞ。この場合は、白虎の特殊技連発が有効だ。

敵の斜めから攻撃！

◀盾のないほうから連続斬り。2撃目以降がヒット。

敵が攻撃を空振りしたら

▶敵の正面に立たなければ、攻撃はほとんど当たらない。

◀空振りのスキを突いて連続斬り。攻撃がヒットしたらL1でロックオンしよう。これで、連続斬りが確実に最後までヒットするぞ。

チャート4 ヒミカを倒す
●敵の強力な術に注意!!

ヒミカは、4体に分身して術による攻撃を仕掛けてくる。この分身を3体すべて攻撃すると、残る本体が部屋の中央に移動するので、そこをすかさず攻撃しよう。この"分身3体を攻撃→中央にいる本体を攻撃"を6回繰り返せば、ヒミカを倒すことができるぞ。なお、敵の術のうち「それ!」という掛け声のときは落雷がくる。これは掛け声を聞いた瞬間、その場で待機すればOKだ。ほかの掛け声のときは爆発や隕石で攻撃してくるので、その場合はまっすぐに走って回避しよう。また、中央に移動した本体は、極太の光線で攻撃してくる。まともに食らうと大ダメージを受けてしまうので、発射される前に攻撃すること。それほど手強いボスではないので、できれば回復アイテムを使わずに倒してしまいたいところだ。

ヒミカ

攻撃が遅れると大ダメージ必至!!

▲4体の分身のうち3体を攻撃しよう。攻撃スピードが速い鳳龍がオススメだ。

◀残る1体が中央に移動するので、先回りして攻撃！ 黄色い光が出れば攻撃がヒットした証拠だ。

チャート6 半蔵を倒す ●ラスボスだけに超強敵!! 玄武の特殊技で対抗だ!!

▲半蔵戦直前の空忍から「忍者食」を入手しよう。

半蔵は動きが素早く、瞬間移動や分身の術を多用するため、攻撃を当てるのが非常に難しい。戦法としては、半蔵が近くに移動してきたのを狙って玄武の特殊技を出すと比較的命中しやすい。しかし、残念ながら確実な対処法はなし。所持している回復アイテムをすべて使っての消耗戦になるぞ。オススメの回復アイテムは黄金塔で手に入る「お神酒」。飲むと攻撃を受けてもひるまなくなるので、攻撃してきた半蔵に反撃しやすくなるぞ。

▲地獄変相が使える状態になったら、すぐに発動。敵の攻撃を受けてもひるまなくなるぞ。

◀半蔵が近くに来たと思ったら玄武の特殊技! 命中することを祈るのみだ。

キャラ別攻略 お百合編

お百合編は、ゲーム終盤でも極楽丸編と比べると回復アイテムが入手しやすいので、アイテム不足に悩まされることはないだろう。効果の低い回復アイテムはさっさと使うか捨てるかして、できるだけ回復力の高いものをそろえていこう。

攻略チャート

チャート2 やぐらの最上部に上る ●式神は無視してOK!

神社に着いたら、階段を上って道なりに敷地の左へ。すると突き当たりにやぐらがある。この中に入って最上部へ上れば、このステージはクリアだ。なお、やぐらには階段がないので、ジャンプで上の階に飛びついて上っていこう。

▲余裕があれば、式神を倒して弾丸や回復アイテムを入手しよう。

▶やぐらの中は、とくにトラップなどもないので、あわてずに上ろう。

チャート3 風神&雷神を倒す ●敵の動きが止まっている…

ここでは、極楽丸が風神&雷神と戦っているのを、やぐらの最上部から銃で援護するのが目的。風神と雷神の体力を0にすればクリアになる。ここでは、L1ボタンによるロックオンが使えないので、セレクトボタンで主観視点にして、手動で敵に照準を合わせなければならないぞ。ちなみに、銃は連射ができる星月夜か岩黄奮を使うのがベスト。逆に石榴や犬枯では敵まで弾が届かないので、無理に使っても弾がムダになってしまうぞ。

▲紫色の四角いカーソルを✚キーで動かして、敵に照準を合わせよう。

◀雷神は放電中、風神なら吸引中に動きが止まる。そこを狙って攻撃しよう。

極楽丸を援護しよう!

チャート7・8 工場の最上階でスイッチを入れ扉を開け! ●ジャンプで壁に張りつけ!

工場に入ったらまず、チャート2のやぐらを上ったときと同じ要領で最上階を目指そう。最上階には小さな部屋がある。そこにあるスイッチを操作すると最下層にある扉が開き、先へ進めるようになるぞ。なお、最上階から最下層に下りるときは、一気に飛び下りてしまおう。着地時に転倒してしまうが、ダメージは受けないので気にする必要はないぞ。また、最下層にいる敵は倒しても大したアイテムを持っていないので、無視して扉の前まで進んでしまおう。

▶ミスって最下層まで落ちると、最上階まで上がるのがかなり大変。慎重に行動しよう。

◀スイッチがあるのはこの部屋。装置の前に立てば作動する。

チャート9 半蔵を倒す ●目の前に現れたときに反撃!

極楽丸編同様、驚異的な強さを誇る半蔵とのバトル。半蔵の体力を残り1/3程度まで減らせばお百合の勝利となるぞ。瞬間移動や分身の術など、戦いづらさは極楽丸編同様だが、お百合編では、なぜか正面から突っ込んでくることが多いので、そこを狙って攻撃するのが基本戦法になる。左右や背後から近づかれた場合は、△ボタンで前転して回避しよう。回避後は、素早くロックオンし直して反撃するか、もう一度前転して安全な位置まで逃げるのがいいだろう。使用する銃は、連射力があり素早く撃てる虎落笛がベストだ。なお、回復アイテムはジゴ戦用に残しておく必要はない。ケチっていては、勝てないぞ。

▶正面からの攻撃以外はすべて回避するのが無難。分身の術で囲まれたときは銃を乱射しよう。

▲半蔵が正面から接近してきたときが、唯一の攻撃チャンス!

チャート10 ジゴを倒す

ジゴは、通常の武器ではほとんどダメージを与えることができない。しかし、フィールドにある七支砲を使えば、一気に大ダメージを与えることが可能。この七支砲を撃つにはエネルギーを充填する時間が必要で、1発撃つと一定時間使用できなくなる。また、エネルギー充填中は持ち運ぶことができない点にも注意してほしい。なお、七支砲にエネルギーが充填されると銃身から出る光が緑色に変化するので、充填されたら素早く近づいて七支砲を構えよう。ロックオン方法は通常と同じだが、あまり離れていると当たらないので、できるだけ引きつけてから撃つようにしよう。また、ジゴが至近距離にいるときに七支砲を構えようとすると、簡単に邪魔されてしまう。ジゴはお百合に近づいてくるので、エネルギー充填中は七支砲から離れるようにすれば、七支砲からも引き離せるぞ。

▲七支砲が撃てるようになるまで、七支砲から距離を置いて待機。その間は、手持ちの銃でけん制しよう。

▲緑の光に変化すれば発射可能。近づくと自動的に七支砲を構えるぞ。

▶近づいてくるジゴに七支砲を発射! 3発当てれば倒すことができるぞ。

PS エキサイティングプロレス2

このゲームの最大の魅力「SEASON MODE」を楽しむためのコツを伝授！

発売中	▶¥5,800 ▶ユークス
FTG	▶MC（3ブロック）、2人プレイ可

このゲームの記事を読み返して思ったのが、ホントに俺ってばプロレスが好きなんだな、ってこと。じつは、前号の記事を書いているとき、コッソリ（や、むしろ堂々と）編集部を抜け出して後楽園ホールまでFMWの最終戦を観に行ってきました。つか、この編集部のある場所が悪い！　と、軽く逆ギレ。だってプロレスの聖地後楽園ホールも、全日本の聖地武道館も歩いて行けるんですよ。そりゃ、抜け出したくもなるさ！　あぁ、なるさ！（うま）

「SEASON MODE」を乗り切るポイント攻略！

実在のWWFのおもしろさを、最も忠実に再現している「SEASON MODE」。その「SEASON MODE」を進めていくことで、数々の隠し要素を入手できることが判明した。そこで今回は「SEASON MODE」を進めていくうえで、知っておきたいポイントを3つ紹介していくぞ。また、各スーパースター（以下SS）が1つずつ持っている「Smack Down!」の発動条件を大公開。ゲームを実在のWWFらしく楽しむためには、欠かせない要素だぞ。最初から選べる54人分の発動条件を網羅しているので、これを活用して勝利を目指せ!!

▲COMとの戦いは超ハイスピード！　勝ち残るためのポイントを徹底紹介するぞ。

対COM戦で知ってトクする3ポイントを紹介!!

▲COMとの試合は、一瞬でも気を抜くとどんどん攻撃を受ける。「Smack Down!」もバンバン使ってくるので要注意。

まず、「SEASON MODE」では、ランキングが高いほど試合が組まれやすくなっている。ランキングを上げるためには、ズバリ勝つしかない。ここでは、COM戦を勝ち抜くためのコツを紹介する。

①返し技の先行入力

COMはこちらの技に対して、頻繁に返し技を使ってくる。そこで、攻撃を出すと同時に返し技も入力しておこう。COMが返し技を使ってきても、それをさらに返すことができるぞ。

▲返し技の種類によっては、相手がグロッキーになる。反撃のチャンスだ！

②起き上がりに注意

ダウンからの起き上がりや、リングイン・アウト直後には、防御や回避ができない無防備な状態になる。このときにも、返し技を入力しておけば、一方的に攻撃を受ける危険を減らせるぞ。

▲この状態では、敵の攻撃を一切ガードできない。返し技で対処しよう。

③スキの少ない打撃技でラッシュをかける

×ボタン連打で3連撃が出せるが、最後まで出さずに2発目で中断してみよう。そのあとに出るのが早い技を打てば、少ないスキで攻撃を継続できる。とくにロープ際での攻防に有効だぞ。

▲相手の返し技の入力タイミングをずらす効果もあるぞ。

「SEASON MODE」序盤に出現する隠し要素大公開！

『2』でも『1』と同じく、「SEASON MODE」を進めていくことで、さまざまな隠し要素をゲットできる。ここではその条件を公開していくぞ。ただ、COMvsCOMでは出現しないので、ちゃんと自分の手でプレイしよう。

◀隠し要素を出すことで、リングの興奮がいっそう高まるぞ。

ランダムで出現する隠し要素

毎年、特定の週と月になると、正体が不明のSS・UNKNOWNが乱入してくる。ここで登場したSSを倒すと、新しいEDITパーツや新技を入手できるのだ。ただし、右にあるように同じSSが登場してしまうこともある。[illegible]のSSが登場するぞ。

ランダムの要素はこうして出現する！

毎年決まった月と週に、7人の中から1人が選択される。毎回同じSSの可能性もある。

▶乱入してくるSSは、ノ●●の小●●太や、新●本の蝶●のような動きを見せてくれるぞ。

固定の条件で出現する隠し要素

決まった年・月・週になると、自動的に入手できるのがこちら。新SSや、新EDITパーツなどのキャラクター要素以外にも、試合形式なども入手できるのだ。今回紹介する隠し要素以外にも、まだまだたくさんの隠し要素があるので探してみよう。

◀現在リングに上がっていないSSだって、『エキプロ2』のマットに電撃復帰！

固定の条件で出現する隠し要素一覧表

年	月・週	大会名	出現隠し要素	内容
1年目	4月 第5週	BACKLASH	Stone Cold（※）	SS
1年目	5月 第5週	JUDGEMENT DAY	Shawn Michaels（※）	SS
1年目	5月 第5週	JUDGEMENT DAY	IRON MAN（スペシャルレフェリー）	試合形式
1年目	6月 第5週	KING of the RING	Billy Gunn（※）	SS
1年目	7月 第5週	RAW is WAR	TLC（シングル&タイトルマッチ）	試合形式

（※）は、SSと同時に新技と新EDITパーツを入手できます

スーパースターの必殺技「SmackDown!」の秘密を紹介!

一撃で相手をマットに沈める破壊力を持った必殺技、「SmackDown!」。しかしこの技は、ただボタンを押しても発動しない。相手が特定の状態のときにL1ボタンを押して初めて使えるようになるのだ。以下でその条件をクリアする方法を解説するぞ。

▲「SmackDown!」の発動条件によっては、リング内でしか出ないものもあるぞ。

発生させるには相手の状態がポイント!!

①正面グロッキー

最も多い発動条件がこの「正面グロッキー」だ。相手をこの状態にするには、ダウンした相手の近くで◎ボタンを押すか、ハンマースロー中に⊗ボタンを押すといい。場所を問わず使えるのが強みだ。

②背面グロッキー

相手を「背面グロッキー」にするには、ダウン中の相手の近くでoボタンを押して「正面グロッキー」にし、背後に歩いて回ろう。もしくはダウン中の相手の近くで、oボタンを2回連続で押せばOK。

③ダウン上半身

その名のとおり、ダウンした相手の上半身の近くでL1ボタンを押せば発動するぞ。強力な投げ技などでダウンさせてから使おう。また、この発動条件も、リング内外問わず使用可能だ。

④ダウン仰向け上半身

③と似ているが、「相手が仰向けでなければならない」と、少し条件が厳しくなっている。相手が仰向けでダウンし、なおかつ相手の上半身側に立てる技（ロックボトムなど）で狙っていこう。

⑤ダウン下半身

Chris Jerichoのみが持っている発動条件。相手をこの状態にするには、ダウンした相手を一度引き起こし、背後から打撃を与えるのが効果的だ。歩いて下半身に移動するより確実だぞ。

⑥ダウンダイビング

相手をダウンさせてからコーナーポストの上でL1ボタンを押すと発動。しかし、コーナーポストに上っている最中に相手が起き上がってしまいがちなので、徹底的にダメージを与えてから狙おう。

●最初から使える54人の「Smack Down!」を出す条件はこれだ!!

ここでは、最初から使える54人のSSが持っている「SmackDown!」の名前と、それぞれの発動条件を一覧にまとめて紹介していくぞ。これを参考に、確実に「SmackDown!」を当てるための試合展開を考えてみよう。そうすることで、より実際のWWFの試合らしさを演出できるぞ。

▲The Rockならば、「SmackDown!」は「ロックボトム」だ!!

表の見方

表内の「条件」の項目に書かれている数字は、①ならば「正面グロッキー」といった具合に上記の「相手の状態」の項目番号に対応しています。

▲どの条件も、相手の体力を減らしてから狙えば確実に決められる

スーパースター名	「SmackDown!」の名前	条件
Al Snow	スノープラウ	①
Albert	スピニングパンケーキ	①
Big Bossman	スクラップバスター	①
Brad Shaw	クローズラインフロムヘル	①
Bubba Ray Dudley	ダイヤモンドカッター	①
Bull Buchanan	アックスキック	①
Chris Benoit	クリップラークロスフェイス	①
Chris Jericho	ウォールオブジェリコ	⑤
Christian	インパラー	②
Chyna	スリーパードロップ	②
Crash	DDT1	①
Dean Malenko	Tドライバー&テキサスクローバー	①
D'lo Brown	ローダウン	⑥
D-Von Dudley	スイチョクラッカリバースDDT	②
Eddie Guerrero	フロッグプレス	⑥
Edge	ダウンワードスパイラル	⑥
Essa Rios	ムーンサルトプレス	⑥
Faarooq	ドミネイター	①
Funaki	ハリケーンラナ	①
Gangrel	インプラントDDT	①
Grand Master Sexay	ヒップホップドロップ	⑥
Hardcore Holly	ファルコンアロー	①
Ivory	スピニングフェイスバスター	①
Jacqueline	ジャンピングトルネードDDT	①
Jeff Hardy	スワントーンボム	⑥
Kane	チョークスラム	①
Kurt Angle	オリンピックスラム	①

スーパースター名	「SmackDown!」の名前	条件
Lita	ムーンサルトプレス	⑥
Mankind	マンディブルクロー	①
Mark Henry	ボディスプラッシュ	③
Matt Hardy	マットツイストオブフェイト	①
Paul Bearer	ボディスプラッシュ	③
Perry Saturn	リング　オブ　サターン	③
Rikishi	リキシドライバー	①
RoadDogg	ストレッチボム	②
Scotty Too Hotty	ワーム	④
Shane McMahon	ダイビングエルボードロップF	⑥
Steve Blackman	マーシャルアーツキック	①
Stephanie McMahon	スマックダウンスラップ	①
Steven Richards	スーパーキック	①
TAKA Michinoku	ミチノクドライバー2	①
Tazz	タズミッション	⑥
Test	テストパワーボム	①
The Goodfather	ピンプドロップ	①
The Kat	DDT1	①
The Rock	ピープルズエルボー	④
The Undertaker	ラストライド	①
Tori	ジャンボスープレックス	①
Triple H	ペディグリー	①
Trish Stratus	スマックダウンスラップ	①
Val Venis	マネーショット	⑥
Vince McMahon	スタナー	①
Viscera	ボディスプラッシュ	③
X-Pac	Xファクター	①

PS 風雨来記（ふうらいき）

チャート＆ポイント別攻略でトゥルーエンディングまでの道のりを徹底的にサポート!!

発売中 AVG ▶¥5,800 ▶フォグ ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついに発売されましたね『風雨来記』。というわけで、今回の攻略記事では、エンディングまでの必要最低限のイベントと選択肢をチャートにして掲載してます。「あれ、こんなに短いの？」と思う人もいるでしょうが、そこはあくまで必要最低限。ある意味寄り道にこそこのゲームの良さがあるので、どんどん寄り道してください。それにしても、エンディングはいい意味でフォグらしさが感じられて大満足。マジでオススメです。（小岩）

トゥルーエンディングを迎えるための、キャラ別最短攻略チャートを公開!!

今回の攻略では、注意すべきポイントやＨＰ作成のコツ、そしてトゥルーエンディングを迎えるための女の子別攻略チャートを大公開！　なおチャートには、任意の移動や重要な選択肢が発生するイベントのみを表記している。それ以外のイベントや選択肢は自動的に発生するので、基本的にはどう選んでもＯＫだ。イベントの内容が若干変化するが、エンディングには大きく影響しないぞ。

▲必要なイベントを１つでも見逃すと、攻略不可能に……。トゥルーエンディングを見るためには、今回のチャートが不可欠。

注意すべきポイント1　スタミナゲージの残量に注意!

スタミナゲージは、観光地の移動や写真の撮影などといった、あらゆる行動で減少する。減少したスタミナ（赤い部分）は、キャンプモードで就寝コマンドを選択すれば全快するぞ。だが、ゲージがなくなるまで行動した場合、強制的にキャンプモードへ移行。その翌日は、ゲージがある程度減った状態から始まる。スタミナが少なくなったら、自発的にキャンプ場で休もう！

▶スタミナゲージのペース配分を考えて、行動することが大切。

注意すべきポイント2　隠し観光スポットを探せ！

移動パートで、地図に表示されていない道や観光スポットを見つけたことはないだろうか？　じつはこのゲームには、そういった「隠し観光スポット」が数多く存在するのだ。特定の隠しスポットは、女の子のイベント発生場所にもなっているので、積極的に探してみよう。また、イベントで隠しスポットの情報を聞くと、その場所が地図に表示されるぞ。

▶スタミナゲージに余裕があるときは、隠しスポットを探そう。

目指せ人気サイト!!　ホームページのランキングを上げるコツはこれだ!!

キャンプモードで「記事作成」を選択すると、その日の出来事をもとに記事を作成する。作成した記事は点数で評価され（ゲーム中では表示されない）、その総得点でランキングの順位（１～30位）が決まる。そこで、ここではランキングを上げるためのコツを３つのポイントに分けて紹介。これらのコツを実践して、人気ランキングの１位を目指そう！

▲ホームページ（HP）でランキングを見ることができる。毎日チェックしよう！

①毎日更新せよ!!

左でランキングについて説明したが、じつはライバルたちの記事にも１日ごとに点数が加算されていく。そのため、毎日欠かさず記事を作成しないと、どんどん順位が下がってしまうのだ。どんな内容でもかまわないので、ＨＰは毎日必ず更新しよう。

▲毎日コツコツと記事を作成することが大切なのだ。

②記事内容に合った写真を選ぼう!!

記事作成では、写真の選択が重要なポイント。添付した写真が記事の内容に合っていないと、点数が加算されないのだ。

NG ◀ネタと撮影した写真の場所が合っていない場合は０点。

▶これが理想型。内容と写真が合っているので、点数も高い。 GOOD

③被写体に女の子を選ぼう!!

記事で使う写真は、風景よりも女の子を被写体にしたほうが点数が高い。なかでも特別なイベントでのみ撮れる写真（イベントＣＧ）は点数が高いので、必ず使うようにしよう。ただし、特定の場所で任意に撮影しないと見られないイベントＣＧもある。こまめに撮影して、見逃さないようにしよう。

ヒロインを撮影！
◀ヒロインと観光地を回るときは、どんどん撮影しよう。

サブイベントを撮影！
▶サブイベントの写真もかなり点数が高いぞ。

オススメスポット　例えばこんな場所でサブイベントが発生

サブイベントは、さまざまな場所で発生する。とくに温泉がある観光スポット（混浴なら最高！）を記事にすると点数が高いぞ。ヒロインのイベントが発生しない日は、温泉がある観光スポットへ行ってみよう。

◀奥に進んだところにある温泉でイベントが発生。
◀水着の女の子たちと露天風呂で混浴♥

滝沢玉恵 イベントの発生場所&時期をチェック！

玉恵を攻略するときに注意すべきポイントは、イベントの発生場所。右のチャートを見ればわかるように、じつにさまざまな観光スポットでイベントが発生する。それぞれの場所をしっかりチェックしておかないと、見逃すことになるぞ。また、発生場所が隠しスポットの場合もあるので、注意すること。

▲とくにゲーム後半は、いろいろな観光スポットへ行くことになるので、イベントごとにチャートで確認しよう。

滝沢玉恵攻略チャート

発生時期	発生場所
1〜3日目	細岡展望台
2〜4日目	和琴半島
重要選択肢「OK！」	
6日目	和琴半島
9〜13日目	神の子池、砂湯etc
15〜16日目	常磐公園
23〜25日目	瀬石
23〜25日目	知床峠
23〜25日目	知床五湖
トゥルーエンディングへ	

9〜13日目 イベントの発生場所は6つ!

9〜13日目の間にイベントが発生する場所は、神の子池、砂湯、ナラワラ、多和平、カムイワッカ、ワッカ原生花園の6カ所。12日目までに2カ所（多和平を除く）でイベントを見ると、13日目に多和平でのみイベントが発生するぞ。

▲多和平を含めた3カ所でイベントを見ないと、攻略不可能に……。

15〜16日目 常磐公園で玉恵を見つけよう

常磐公園に移動して、マップを左上（石狩川）のほうへ進んでいくと玉恵を発見できる。あとは、常磐公園の入口に戻ればOK。ただし、ボート乗り場に寄り道するとバッドエンディングになってしまうぞ。

▲寄り道すると、玉恵が怒って再び姿を消してしまうのだ。

23〜25日目 謎のライダー"吉岡"を捜せ！

23〜25日目の間には、吉岡という人物を捜すことになる。瀬石→知床峠→知床五湖の順番に移動すれば吉岡に会えるぞ。なお、瀬石は数ある隠しスポットの1つ。相泊の近辺にあるので、くまなく探索してみよう。

▲知床五湖を右奥へと進んだ場所に吉岡がいる。

時坂樹 バッドエンディングになる行動に注意しよう

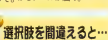
◀▼裏摩周湖展望台は隠しスポット。摩周湖の東側を探せば見つかるはずだ。そのほかのイベントの発生場所もチェックしておくこと。

樹のチャートで変則的なのが、8〜10日目の3連続デート。3カ所から行き先を選択することになるのだが、1回行った場所には行けなくなる。つまり、日が進むごとに行ける場所が減っていくわけだ。ここでは、和琴半島→阿寒湖→美幌峠と選んだルートを紹介するぞ。

時坂樹攻略チャート

発生時期	発生場所
1〜3日目	摩周湖第三展望台
4日目	裏摩周湖展望台
5日目	裏摩周湖展望台
6日目	摩周湖第一展望台
8日目	和琴半島
9日目	阿寒湖
10日目	美幌峠
15日目	和琴半島
24日目	稚内公園
重要選択肢「今はちょっと〜」	
トゥルーエンディングへ	

9〜12日目 記事作成で樹の写真を使おう！

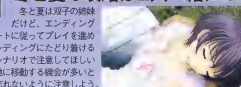
12日目までに樹の写真を使った記事を3回以上作成すること。この条件を満たしていないと、樹のトゥルーエンディングは見られなくなるぞ。

▲条件を満たすと、編集長からメールが届く。

24日目 選択肢を間違えると…

24日目のイベントで発生する選択肢は、「今はちょっと〜」が正解。「オーロラを〜」を選ぶとバッドエンディングになってしまうぞ。

▲ここで正解の選択肢を選べば、トゥルーエンディングが確定する。

斉藤冬&斉藤夏 冬と夏の攻略は2人一緒に！

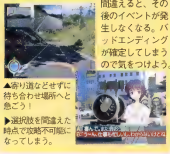
冬と夏は双子の姉妹だけど、エンディングは1つ。下のチャートに従ってプレイを進めれば、トゥルーエンディングにたどり着けるだろう。冬&夏のシナリオで注意してほしい点は、任意で目的地に移動する機会が多いということ。約束は忘れないように注意しよう。また、シナリオ上重要なメールは、キャンプモードで就寝コマンドを選んだあとに届くこともある。10日目の重要選択肢などがそれにあたるので、就寝コマンドを選ぶ前にセーブしておこう。

▲ほかのキャラに比べると、サービス度は控えめ？ ちょっぴり残念。

◀通常のインターネットモードではなく、就寝後に読むメールも多い。注意！

斉藤冬&夏攻略チャート

発生時期	発生場所
3日目	釧路
重要選択肢「喜んで。また〜」	
5日目	ピリカウタ展望台
重要選択肢「いや、俺も夕焼けを〜」	
8日目	アゼチ
10日目	各キャンプ場（就寝後）
重要選択肢「よし、行くって〜」	
12日目	塘路湖
17日目	涙岬
トゥルーエンディングへ	

3〜10日目 任意移動と選択肢に注意!!

冬か夏とデートの約束をした日は、忘れずに待ち合わせ場所へ移動すること。また、3日目・5日目・10日目のイベントで選択肢を間違えると、その後のイベントが発生しなくなる。バッドエンディングが確定してしまうので気をつけよう。

▲寄り道などせずに待ち合わせ場所へと急ごう！

▶選択肢を間違えた時点で攻略不可能になってしまう。

PS

てんたま

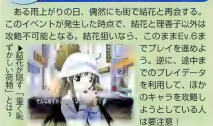
発売中 AVG	▶¥6,800 ▶キッド ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は、ハッピーエンドまでのオススメ選択チャートを掲載してみた。じつはこのゲーム、それぞれのキャラのルート分岐条件がかなり複雑なのだ。特定のキャラだけに設定された好感度の数値が条件だったり、ふつうではまず選ばない選択肢を選ぶ必要があったり……。また、今回のチャートどおりにプレイするだけでは回収できないCGもいくつかあるぞ。隠しイベント（？）もあるので、いろいろ試しながらプレイしてみるのがオススメ。（mimi）

主要5キャラのハッピーエンドはこれでカンペキ!

『てんたま』の難易度は意外と高めで、選択肢1つ間違うだけでバッドエンドとなってしまう。そこで今回はメインとなる5人に絞って、確実にハッピーエンドへとたどり着くための選択肢を大公開！ なお、イベント発生日に関しては、プレイの仕方によって日付が前後することがあるので、参考程度にとどめてほしい。

◀親友・貴史との確執!? 恋愛対策だけでなく、第三者も巻き込んで物語は進行する。

全キャラ共通のプレイスタイルをチェック!!

ハッピーエンドを見るには、お目当てのキャラのルートに入り、そのキャラのイベントを追いかければOK。しかし、イベントの合間にほかのキャラにかかわる選択肢を選んでしまうと、ルートが変わることがある。とくに放課後の移動先を選ぶ場面など、何気ない選択がルート分岐の条件になっている場合があるので注意が必要だ。また、登場キャラすべてにエンディングがあるわけではない。

▲悠里などはサブキャラ扱いなので、攻略できない。

◀放課後に発生する選択肢がルート分岐のカギになる場合も。

ときには真央寄りの選択を!

吉沢初音

Ev.6 初音or真央の分岐点

初音の手作り弁当を持って、海辺の公園に出かけるピクニックイベント。初音と真央のイベントはここまで共通だが、この時点で好感度が高いキャラへとルートが分岐する。もちろん、チャートどおりに進めていれば問題なし。

◀どちらか一方が傷つくことになってしまう。

Ev.7 真央の視点で重大決定!

思い悩む初音を見かねて、真央は告白のセッティングをすることに。ここでは真央の視点に切り替わったときに、励ますか否かという重要な決断を迫られる。もちろん、初音狙いなので励ますが正解。

▲このイベントでは、真央のせつない心理描写も見逃せないぞ。

●オススメ選択チャート

Ev.	日付	選択肢
	11月5日	話を聞いて興味を持った
		確かに心配ではある
	11月8日	また3人で見てまわりたい
		正直に話す
	11月11日	初音さんについて話す
		繁華街に行けば初音さんに会える…わけないか
	11月14日	何も変わらなかったと思う
	11月16日	本屋に行けば、初音さんに会えるかもしれない
	11月19日	花梨と駅前まで買い物…また初音さんに会えるかな
		海辺の公園に行く
		初音さんの料理を褒める
	11月22日	励ましてあげる
	11月23日	お店で一休み
		初音さんと一緒で十分楽しい
		会話をすり替える
	11月26日	初音さんと約束があったな
		嫌いじゃないけど
	11月26日	初音さんと遊ぶ予定だったな
	——	その子は告白してもいいと思う
	——	正直にちゃんという
	——	真央の気持ちを尊重
	——	初音さんの気持ちを考える

早い段階でルートが確定!!

七瀬結花

Ev.4 ルート確認の目安イベント

ある雨上がりの日、偶然にも街で結花と再会する。このイベントが発生した時点で、結花と理香子以外は攻略不可能となる。結花狙いなら、このままEv.6までプレイを進めよう。逆に、途中までのプレイデータを利用して、ほかのキャラを攻略しようとしている人は要注意！

◀結花が隠す「重く恥ずかしい荷物」とは？

Ev.6 結花ルートが確定

花梨のおかげで結花のバイト先が見つかるイベント。ここでは、「会いにきてくれた」と喜ぶ彼女に、イジワルな対応をしなければならない。なお、このイベントで完全に結花ルートが確定する。

▲おしとやかなわりには、かなりそそっかしい面もあるようだ。

●オススメ選択チャート

Ev.	日付	選択肢
1	11月12日	こいつの顔に、何か？
		確かに軽いけど、これでも結構いいヤツなんですよ
2	11月12日	かわいい人だったよ
3	11月14日	花梨、「コスモスさん」に会えたのかな…
4	11月15日	花梨に「コスモスさん」の報告聞いてないな
		べつに聞かなくてもいいか
5	11月19日	そういえば、花梨は結花さん見つけたのかな
6	11月24日	花梨、結花さんに会いに行くっていってたけど
7	——	知ってる人なら誰でもいいんだ
8	——	店まで取りに来ますよ
9		従妹として好き
10	——	いい匂いがしてるからさ
11	——	文系の教科をお願いします【A】
		理系の教科をお願いします【B】
12		うんうん、なるほど
13	——	【A】花梨より、結花さんの手料理が食べたかったなあ
		【B】香乃さんは、料理苦手でしょ
14		わかったわかった、オレがおごるよ
15	——	オレも結花さんが好きです、でも…
16	——	待てよ、結花さん!!
17	——	男として、好きだと思う

Check Point 1 同時攻略は可能!?

結論からいうと、同時攻略はいっさい不可。それどころか、うかつにほかのキャラのイベントを発生させてしまうと、ルートが変わる恐れもある。もしも、お目当て以外のキャラのイベントが発生した場合は、そのキャラのチャートで示した選択肢以外を選ぶようにしよう。ほとんどの場合は、それ以後不要なイベントは発生しなくなるぞ。

◀お目当てのキャラひと筋のプレイを心がけよう。

Check Point 2 CGを全部見るには?

このゲームでは全キャラのエンディングを見るだけでは、全部のCGは見ることはできない。それは、エンディングに関係のないイベントにもCGが用意されているからだ。これらを見つけるのも楽しみの1つなので、がんばって探してみよう。また、エンディング後の隠し要素（詳しくは秘密）も、CG回収のカギを握っている……かも?

◀このCGは、おみくじで凶を引けば見られる。

序盤の選択肢が最も重要!

小高真央

Ev.7 選択肢を間違えるな!

ここでは、初音に遠慮していた真央が、ついに告白してしまう。初音の告白イベントと同様に、キャラの視点が切り替わる。ここでは「返事は後でもいい」を選ぶこと。これ以後の選択肢も、チャートどおりに選択し、最後まで好感度を稼ぎ続けないとハッピーエンドは望めないぞ!

▶中学時代からの想いをぶつける真央。

Ev.13 最後にミスをしないように

告白の一件で、真央は椎名との距離を一気に縮めるが、初音の真央に対する嫉妬は最高潮に。とてもなぐさめてすむ雰囲気ではないが、真央をなぐさめておかないと好感度が下がってしまうぞ。

▲ふだんはおとなしい初音だが、初めてありのままの気持ちを見せる。

●オススメ選択チャート

Ev.	日付	選択肢
	11月5日	別に興味というほどじゃない
		心配も何も貴史だし
		真央の案内を受ける
	11月8日	正直に話す
		真央について話す
	11月11日	繁華街に行けば初音さんに会える…わけないか
		もっと頻繁にあっていたと思う
	11月14日	ラキシスと散歩でもするか
	11月16日	花梨と駅前まで買い物…また初音さんに会えるかな
	11月19日	海辺の公園に行く
		別の話に切り替える
	11月22日	返事は後でもいい
	11月23日	明るく元気な方がいい
	11月26日	暇だし真央でも連れ出すか
		悪いことをしたと思う
		椎名
		ホットケーキ
		何があったか聞く
	——	真央のせいじゃないと慰める

ほかのキャラの割り込みに注意!

篠崎千夏

千夏のルートでは、とくに放課後での選択シーンが多い。そこでいかに無難な選択肢を選び、ほかのキャラへのルート分岐を回避するかがポイントとなる。

Ev.4 イベントCGを見るには?

このイベントでは、奈菜と葵が千夏と貴史のデートをセッティングする。じつはこのイベントのCGは、ほかのキャラのルートで見ることができるのだ。探してみよう!

Ev.9 重要な選択肢が連続で発生

ここでは千夏と貴史のケンカが発生して、翌日にかけて3回選択を迫られる。正解はチャートに書いてあるが、1つでも間違うとハッピーエンドにはたどり着けない。

●オススメ選択チャート

Ev.	日付	選択肢
1	11月9日	千夏と一緒に帰ろうかな…
2	11月11日	花梨が待っているから帰る…
		もう少しこのままでいる
3	11月12日	それじゃあ、がんばってみろよ
4	11月13日	千夏と一緒に帰るか
5	11月15日	授業に疲れたから帰る
6	11月23日	貴史はどうしているんだろう
7	11月24日	貴史は先に帰ってしまったのかな
8	11月25日	体育の授業でカロリーを使い果たした
		全部持ってあげる
9	11月27日	千夏を追いかける
10	11月28日	千夏に声をかける
11	11月28日	もう少し考え直すべきだという

一番簡単に攻略できる?

榎理香子

Ev.1 いきなり重要な選択肢が!

購買部の前で途方に暮れる理香子が、椎名に救いを求めてくる。ここでコンビニに誘うと、転んだ彼女を抱きとめてしまうというおいしいイベントが発生する。なお、この選択を間違えれば、早くもバッドエンド確定だ。

▲貴史には悪いけれど、かなり役得なシチュエーション♥

Ev.4 関係なさそうだけど……

選択肢を見ただけでは、理香子と関係なさそうに思えるイベント。霊感の強い理香子には花梨たちの羽が見えてしまい、花梨と葵をオバケだと誤解してしまう。このイベントが発生すれば、理香子のハッピーエンドは目前だ。

▶全身が真っ青になるぐらい怖がる理香子。

●オススメ選択チャート

Ev.	日付	選択肢
	11月7日	連れて行ってあげる
	——	花梨がコンビニまで迎えにきてたな
	——	貴史とデ～トするんだったな…
	11月25日	貴史はファン交流会でいないし、帰るか
		一緒に食べる
	——	好きだよ

今回紹介した以外のエンディングが存在する!?

今回は、5人のキャラのハッピーエンドについて紹介した。だが、じつは『てんたま』のエンディングはこれで全部ではないらしい。さらにいくつかのエンディングが存在するという。今回の5人に別のエンディングが用意されている

 ※チャート中「——」の部分は、プレイの仕方によって日付が大幅にずれる場合があるので日付を特定していません。

PS ガンパレード・マーチ

『GPM』のよくあるトラブルと疑問点を解消すべく、Q&A方式で徹底サポート！

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC（4ブロック）

ネットで『GPM』関連のホームページを見て思うのが、ネット環境が整っているユーザーとそうでないユーザーで、攻略レベル&情報入手量にかなりの差があるということ。これはほかのゲームでも言えることですが、『GPM』はとくにこの傾向が強いように思えます。この差を少しでも埋められたらいいなと、「初心者にわかりやすく、上級者にも役立つ情報を」をテーマにして毎号の記事構成を考えていますが……。どうでしょう？　（雅）

『GPM』でのトラブル&疑問点をQ&A方式で一発回答!!

今回は、本誌アンケートハガキに書かれた『GPM』に関する意見を参考に、プレイしていた際のトラブルや疑問点についてQ&A方式で答えていくぞ。『GPM』初心者の人はもちろんのこと、かなりやり込んでいるという人も必見の内容だ。また、世界の謎に関するQ&Aには、ネタバレ的な内容も含まれているので、「まだ知りたくない」という人は注意しよう。

戦闘モードに関するQ&A

「SLG初心者には難しい」との声も少なくない戦闘モード。とくに、スカウトでの戦闘は、何をすればいいかもわからないというプレイヤーもいるようだ。今回はそこに重点的に触れていくぞ。

Q：1ステップに先制攻撃を受けてしまう
A：幻獣の攻撃パターンを覚えよう！

ターンが終了した時点で、自機が幻獣の攻撃有効範囲内にいた場合、次のターンで必ず先制攻撃を受けることになる。これを回避するには、ターンの最終ステップで幻獣の攻撃有効範囲外に移動しておくしかない。これによって、「幻獣が自機を攻撃有効範囲内に捉える→自機が幻獣の攻撃範囲外に移動→幻獣の攻撃が不発に終わる」となり、先制攻撃を未然に回避できるのだ。ただし、自機の最大ステップ数が8ステップ以下の場合だと、移動後に幻獣に射角を合わされるので、移動系のコマンドではなく、防御系のコマンドを使うように。

Q：スカウトの戦い方がわからない
A：できるだけ早めに「武尊」を入手せよ!!

スカウトでプレイする場合、生き残ることだけを考えるのであれば、「レールガン」や「ミサイルポッド」を使って、士魂号の後方から射撃を行っていればいい。だが、撃墜数を稼ぎたいのであれば、白兵戦をするべきだろう。スカウトで白兵戦を行うにあたって、絶対欠かせないと言っても過言ではない装備が、ウォードレス・武尊だ。逆に、武尊を陳情して手に入れるまでは、白兵戦は控えたほうがいい。武尊を着用したら、次は装備。まずは「リテルゴルロケット」を装着し、機動力不足を補おう。あとは、「超硬度カトラス」を最低でも1本は装備し、空いた部位には、ステップ数が減少しない範囲内で自分が使いやすいと思う武器を装備しよう。あとは、白兵技能をレベル3まで上げ、白兵戦専用のコマンド「切る（右）」「切る（左）」「返し刃」を覚えれば（できれば、「回避」「狙いをつける」「振り上げる」「後方切り」「すり足」も）準備は万端。具体的な戦法は、下記の攻略リプレイを参照のこと。

▶白兵戦にこだわった装備例。下記のリプレイは、この装備で行っている。

攻略リプレイ スカウトで絢爛舞踏章を取る!!

ここでは、スカウトで絢爛舞踏章を目指した場合の戦法を、一戦を例にとってリプレイ形式で解説していくぞ。なお、文中の[ ]で括った英字は、実際に入力したコマンドワードを示しているぞ。

1～3ターン目 左前方の敵集団を撃破！

スカウトで撃墜数稼ぎを考えた場合、最もネックとなるのが3番機の存在だ。ここで、3番機に「ミサイル」で稼がせないよう、「ロケットジャンプ」で3番機の前方にいるゴルゴーンの横に移動（3番機がどうしてもジャマなようであれば、陳情で前もって3番機のパイロットを異動させておこう。スカウトでの戦闘になれてきたら、1、2番機も空席にしてしまってもいい）。ここから、ゴルゴーンが向きを変える前に、「切る（右）→振り上げる→切る（右）[RSARS]」のコンボでしとめた。続いて、近くにいた2体目のゴルゴーンも同様のコンボで撃墜。周りにはナーガとヒトウバンが合計で4体いたが、仕掛けてきた攻撃はすべてミスとなった（武尊自体の回避力に加え、運動力の数値を1000以上にまで上げておけば、スキュラ、ミノタウルス、ゴルゴーン以外の攻撃はあまり気にかけなくても大丈夫）。その後、「歩く」と「すり足」で移動しつつ、単発の「突く」と「切る（左）」を使い、ナーガとヒトウバンを1体ずつ撃墜した。3番機と友軍機に2体とられたが、こちらは4体倒すことができたので、ひとまず良しとしておこう。

▲武尊の「すり足」は、ウォードレスにしては移動力があるぞ。

4～6ターン目 残りの幻獣を掃討せよ

左前方の幻獣を倒し終えたので、残る右前方の幻獣を倒しに行くことに。だが、友軍機が思いのほか活躍してしまい、残っている幻獣はミノタウルスが1体とゴルゴーンが2体のみ（友軍の戦力を下げるには、幻獣側の勢力を上げなくてはならない。1日の終了時に勢力図を確認し、人類側が有利になりすぎているようであれば、すぐに司令になって幻獣があまりいない場所に転戦をしよう。こうして、できるだけ出撃をしないようにしていれば、だんだんと幻獣側の勢力が盛り返してくるはずだ。こう着状態ぐらいになったら、スカウトに戻り撃墜数稼ぎを再開するのだ。とくに2周目のプレイだと、これをやらずにいると途中で幻獣が全滅してしまうことも）。とりあえず、2番機にトドメを刺されそうな状態にあったミノタウルスの左側に「ロケットジャンプ」で移動。「切る（右）→返し刃[RSV]」のコンボで手ばやく撃墜した（スカウトに限らず、「突く」or「切る」からの「返し刃」につなげるコンボは白兵戦の基本。その際、周りに幻獣が残っているようであれば、「返し刃→回避[SVS]」とつないでおけば安全性が増すぞ）。

▲「超硬度カトラス」の攻撃範囲内に収まるように移動位置を調整。

7～8ターン目 「突く」か「キック」か？

残るはゴルゴーンが2体。まだ無傷の1体はすでに「突く」の攻撃範囲内に捉えている。もう1体は残り耐久力が500程度で、「すり足」で移動をすれば攻撃範囲内に捉える距離だ。これまでのパターンでいけば、「突く→振り上げる→突く→すり足→突く→返し刃[FSAFSWGFSV]」といったところだが、ステップ数を少しでも短縮しておきたかったので、「キック→すり足→キック[GKKWGKKW]」というコンボを使うことにした。ひとまず、1体目は予定通りに撃墜（ステータスを十分に上げていた場合、スカウトで最も攻撃力のある攻撃は「キック」となる）。だが、つづく2体目でトラブルが発生した。あと少しというところで攻撃が届かない……。これは、「突く」と「キック」の攻撃範囲の違いを失念していたために起こった計算ミスだ（結果論で言えば、「キック→すり足→突く→返し刃[GKKWGFSV]」が最善手となっていたはず）。結局、先行入力に従い、再度「すり足」から「キック」を行ってゴルゴーンを撃墜。プレイヤーキャラの戦果は、1～3番機と友軍機がいたこともあって、やや少な目の7体にとどまった。

▲「キック」は、威力は高いが、攻撃範囲の狭さがネック。

世界の謎に関するQ&A

やり込めばやり込むほど、深みにハマっていくような観のある『GPM』世界の謎。ここでは、ゲーム中にあるヒントと、本誌が極秘に入手した裏設定から、いくつかの謎に迫ってみよう。

人物編

あきらかに"普通"ではない人材ばかりが揃っている5121小隊。それぞれに重大な謎を秘めている人物も少なくはないようだ。

Q：速水は二重人格者？
A："ぽややん"は演技

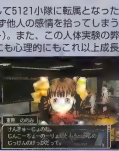
1周目では、ヒロインとも言われ、プレイヤーキャラとして"ぽややん"ぶりを存分に見せつけてくれる速水。だが、2周目になると"ぽややん"だけでなく、冷徹な面ものぞかせる（通称・覚醒速水）。これは、速水が二面性を持った人物ということでなく、実は"ぽややん"は演技で、本当は冷徹でしたたかな人物なのだ。速水がこういった性格になったいきさつは、幻獣共生派の活動家であった両親が処刑されたところから始まる。この後、速水はラボ（次世代人類研究所）でさまざまな人体実験を施された結果、良心をなくし、ゆがんだ性格の持ち主となったのである。したがって、「徴兵令で5121小隊にきた」というのも当然ウソ。

▲速水の優しさは、彼なりの処世術でしかなかったが……？

Q：ののみの同調能力とは？
A：プログラムではない人工超能力

小隊内では、ののみだけが保有する"同調能力"。訓練で習得できる同調技能が思考の伝達を行うのに対し、同調能力は感情を伝達することができるのだ。この能力は、ラボの人体実験によってもたらされたものであり、現状では、女性にしか発現しない能力となっている（ちなみに、小隊内でラボの人体実験を受けた人物は、速水、ののみ、田辺の3人。ただし、いずれも"失敗作"である）。ののみの場合は、非常に強い力を持っているものの、それゆえに制御が利かず、廃棄処分として5121小隊に転属となった（そのため、意図せず他人の感情を拾ってしまうこともしばしば……）。また、この人体実験の弊害として、肉体的にも心理的にもこれ以上成長しない体となってしまっている（このことは、本人にも認識あり）。

▶不幸な宿命を背負っているののみだが、本人はいたって前向きである。

PickUp! 森の訛はどこのもの？

森が、感情が昂ぶったときに発する謎の方言。この訛りは、いったいどこのものなのだろうか……？　実のところ、これについてはまったくの不明としか言わざるを得ない。一説によると、北海道の方言らしいのだが、北海道出身の本田先生いわく「そんな言葉ぁきいたことないぞー」とのこと。もしかして、これが『GPM』最大の謎かも……。

◀普段は"私"だが、訛りが出ると"うち"に変わるのだ。

技術編

士魂号をはじめとして、[illegible]の数々。これらはいったいどういったものなのか。[illegible]していくとしよう。

Q：「N.E.P」ってどんな兵器？
A：存在そのものを消去する最強兵器

正式名称は"非エリンコゲート点追跡機（英名は、Null Erinco Gate Point Pursuer）"。『GPM』の世界でのテクノロジーにおいてでき得る、最強最高の兵器。その効果は、効果範囲内に捉えた物の時間をさかのぼり、その根本的な存在自体を否定するというもの。よって、理論上、どんなに耐久値が高くとも、この兵器の前には無力。余談だが、これの登場により、のちの歴史を激変させることになる兵器である。

◀対象物が0から1になった事実自体を消去する。そのため、与えるダメージ値は対象物の耐久値と寸分たがわず同じになるのだ。

Q：士魂号の配備状況は？
A：熊本県内にのみ配備

ゲーム内では、わりと気軽に陳情できてしまうため、わりとありふれた兵器のように思われがちだが、士魂号を開発・生産しているのは熊本のみであり、配備されているのは熊本県内に限定されている（もし、士魂号が世界規模で配備されていたならば、人類はユーラシア大陸を失わずにすんだはず）。よって、ゲーム内でも、友軍の士魂号が登場するのは、熊本県内に転戦した場合のみとなっている。では、これほどまでに希少な兵器が、なぜ5121小隊に何機も配備されているのか？　それは、初代委員長こと善行の働きによるところが大きい。善行は、士魂号の製造にあたって、非人道的な技術が使われている事実をつかみ、いわば口止め料として開発設計者から士魂号をかすめ取ったのである。こうして、本来は熊本県内にしか配備されないはずの士魂号が遊撃部隊である5121小隊に何機も配備されるにいたったのだ。

▶ろくな訓練も設備も与えられていない、即席部隊である5121小隊の戦力が、ほかの小隊に比べて飛び抜けて高いのも、数多くの士魂号が配備されているからにほかならないだろう。

PickUp! 第6世代（ヘクサ）

原種、すなわち、自然のままの人類種から改造を始めて6番目のタイプに該当するクローン人種（亜人種）。それらの者を、第6世代（ヘクサ）と呼ぶ。『GPM』に登場する生徒NPCは、みなこの世代に該当する。幻獣との戦いのために作られた世代で、筋骨格はウォードレスを着ることを前提に改良されている。この第6世代に、いわゆる超能力を付加した第7世代（ヘプタ）が、現時点で最も新しいクローン人種となっている。

組織編

幻獣との戦争を続けていくなかで、見え隠れするいくつかの組織。それらはいったいどのような組織なのか。そして、その行動目的とは……。

Q：小隊に"芝村"は何人いる？
A：系譜の上では3人だが…

小隊内において、芝村の姓を名乗っている人物は舞のみ。だが、実のところ、善行と岩田の姓も芝村の系譜に連なる家系である（山本家、藤島家、村上家、矢上家、大北家などがある。しかし、どのような経緯でつながりを持つにいたったかは不明）。よって、小隊内に芝村は3人ということになるが、芝村の命で動いている人物や関わりを持つ人物となると、ほぼ全NPCの名が挙がってくることになる。さらに、WCOPの獲得により、新たに芝村となる場合もあると考えると、正確に何名と言いきれるものではないだろう。

▶表向きには、小隊内の芝村は舞のみということになるが……。

Q："セプテントリオン"とは？
A：『GPM』の世界に介入する組織

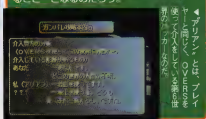
団体、もしくは組織名。またの名を"青"とも言う。ゲーム内にちょくちょく出てくる名前だが、その実態についてはほとんど語られていない。現状で判明している情報は、メンバーは北斗七星の名を持ち、7つの世界にわたって存在する"死の商人"だということ。そして、『GPM』の世界である第5世界においては、芝村一族を出先機関として介入しているということだけだ。隠し的なメッセージとして、ランクSのエンディング後、しばらく待っていると流れるデモでその存在の一端がうかがうことができるが……。やはり大部分のところは謎に包まれたままである。

▲市立図書館にあるインチキくさい本の中に、その存在が書かれているが？

PickUp! 7つの世界について

『GPM』とは、7つの世界のうちの1つ、第5世界を舞台にした物語である。そしてプレイヤーは、"OVERS"というシステムを使って、『GPM』の世界に介入している人物ということになっているのだ。また、この『GPM』の世界は、時間のループが起きているらしく（一部のNPCは、これを認識している）、あえてプレイヤーに目的を持たせるのであれば、"第5世界をループから開放すること"となるのだろう。

◀"アリアン"とは、プレイヤーと同じく、OVERSを使って介入をしている第6世界のハッカーなのだ。

PS2

テクニクティクス

やりこみ要素が満載の本作。今回は隠し要素について一挙公開していくぞ!!

発売中 ETC	▶¥6,800 ▶アリカ
	▶MC2(240KB)、2人プレイ可

リズムゲームが得意でない私ですが、慣れればオールコンボもできたりと本作は非常に間口が広いと思います。また、水の波紋の表現やテクノサウンドも、PS2ならではという感じですね。まだ購入していない人は店頭などで見かけたら、ぜひプレイして連鎖の気持ちよさを体験してください。1つのコントローラで恋人同士でアツアツプレイもできますし、バレンタインのプレゼントなどにもいいかもね(笑)。　(書いててむなしくなったH・O)

華麗にテクノを奏でるためのテクニック&㊙情報をお届け!!

従来のリズムゲームと比べ、誰でも手軽に遊べるリズムアクションの『テクニクティクス』。今回の攻略では、多彩な隠し要素の出現方法を大公開。やり込み派の人は要チェック！　また、プレイが上達するワンポイント攻略を、キャラのタイプ別にお届けするぞ。コツさえ覚えればどんどん上達できるので、ぜひ参考にしてチャレンジしてみよう。これさえ覚えればオールコンボも夢じゃない!?

▲3ピリオドぐらいからは、以下で紹介するテクニックを使わないとつらくなるぞ。

CHECK さまざまな隠し要素を一挙に公開!!

ここでは本作の隠し要素を紹介。「ダンスエディット」モードなどの隠し要素は、「パフォーマンス」モードを1度クリアするごとに増えていく。出現したモードは、「チュートリアル」の「TIPS」で確認できるので、増えるごとにチェックしておこう。

▲「ダンスエディット」が出現すると、楽しさはさらに広がる！

シークレットその1 隠しキャラの出現条件!

パフォーマンスモードを1回クリアするごとに使用可能なキャラが追加されていく本作。その順番は右の表のとおり。もちろん、これ以外にも多数のキャラが登場するぞ。そして最後には、なんと『ストリートファイターEX』シリーズでおなじみの「スカロマニア」までが登場するぞ!!

▲すべての「?」マークとチャンネルが埋まると!?

隠しキャラ一覧

NO	名　前
1	ハッシー
2	ブル
3	カート
4	スワン
5	ウィリー
6	ボット

シークレットその2 新たにチャンネル&曲を増やす方法

①条件を満たせば新チャンネルが！

最初から選べる「TOY DREAMER」、「DEEP CLEAR」の2つのほかに、2つのチャンネルが登場することが判明した！　機械的な独特の雰囲気を持つ「NOISY ILLUMINANT」と、「HEAVEN'S TRIAL」だ！

▲独特の雰囲気を持つNOISY ILLUMINANT。

②1度でもプレイすると新たな曲が!!

本作に収録されている曲は、初めてその曲を選択した瞬間にジュークボックスに追加されるぞ。ちなみに、曲の途中でプレイをやめても追加されるので、ジュークボックスの曲を増やすだけならあえて難しい曲を選択するのも手だ。

▲未演奏の曲は、ジュークボックスでチェック!!

狙え!! 100%クリア コンボを決めるテクニックを解説!!

STEP1 キャッチの性能別にキャラの使い方をチェック!!

持ち運びタイプ　レイン、ニッティ、ブル、ウィリー

マーカーを持ち運びできるのが特徴。離れて出現したマーカーを移動させ、なるべく多くのコンボになるようにして反応させよう。

▲マーカーを持ちながら、ほかのマーカーと一緒に反応させればコンボ完成。

▼ただし、ブルは⊗ボタンを押し続けないと、マーカーを運べないので注意!!

移動させるタイプ　ハッシー、カート

持ち運びタイプとの違いは、長時間マーカーを持っていられないこと。マーカーの上でギリギリまで待って、次のマーカーが出た瞬間に滑らせるようにしよう。

▲ハッシーは、マーカーと一緒に滑って移動することができる特殊キャラ。

▼カートは×ボタンをチョンと押し、マーカーを細かく動かそう!!

そのほかのタイプ　ボット、スワン

スワンはマーカーを大きくすることができる。ボットはマーカーを一瞬だけ持ち上げ、持っている間だけ自分の移動速度が速くなる。上級者向けのキャラだ。

▲スワンは限界までマーカーを大きくし、一度に複数連鎖させるといいぞ。

▼ボットはムリに⊗ボタンを使わず、1つ1つ確実に反応させていこう!!

STEP2 同時に反応させるポイントを見極めよう!!

ここではクリアが難しい、小さなマーカーが多数登場したときの対処法を解説。この場合は2つのマーカーの中間でボタンを押し、同時に反応させるといいぞ。同時に反応させれば、評価も一緒になるので1つずつ反応させるよりラクチンだ。

▲ウィリーは体が大きいので、マーカーを同時に反応させやすいのだ。

▼慣れてきたら、立ち止まらずに動きながら連続して反応させていこう!!

STEP3 大きいマーカーで一度に連鎖を狙おう!!

マーカーが連続で出現した場合に便利なのが大きなマーカー。出現しているマーカーのうち、重なっているものは1つ反応させれば、波紋が広がりきっていなくても同時に反応させられる。大きなマーカーを移動したくさん重ねて反応させよう。

▲こんな風に一度にたくさん反応させてゲージを増やしていこう。

PS

ベースボールシミュレーション IDプロ野球

春季、秋季キャンプの過ごし方をアドバイス！
攻撃時、守備時にポイントとなる能力も紹介!!

発売中 SLG ▶オープン価格 ▶コナミ ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さすがにプロ球団は、どこも神に等しい実力を持っている。そのため初めて作成したチームで挑んでも、まず勝つことはできない。プロ球団に勝つには、少なくとも4〜5年は必要だろう。野球の実力アップに王道はなし！　地道に努力を続けよう。具体的には投手は球種、コントロール、スタミナ、野手は守備レベルを重点的に上げるのが効果的。またドラフトで有望な新人を獲得するのも忘れずに。あせりはケガのもとなので気長に進めよう。（Z佐藤）

オリジナルチームを作ってプロに挑戦！目指せ日本一!!

オリジナルチームを育成し、実名のプロ球団とペナントレースを戦っていくという一風変わった趣向のプロ野球ＳＬＧ。今回は優先的に上げるべき能力値をバッチリ紹介！　さらに、よりよい練習方法や、画面には表示されない隠しパラメータについてもチェックしていくぞ。ぜひ参考にしてほしい!!

練習 ▲1年に4回のキャンプ（春季、秋季、二軍、自主トレ）を利用して選手を育成する。長所を伸ばすより、弱点を克服すること。

試合 ▲雰囲気的にはカードゲームに近い感じ。球種（打法）を予想し、打法（球種）を選択する。高度な頭脳プレイが要求されるのだ。

注目 隠された4つのパラメータとその読み方をチェック!!

画面には表示されていないが、ゲーム展開に大きく影響する３つの隠しパラメータがある。さらに重要な役割を持つ“運”の能力についてもチェックするぞ。

肉体年齢　肉体年齢は「実年齢ー努力＋8」という公式で算出される（30歳で努力が13なら、肉体年齢は25歳）。この年齢はケガをする確率と、その際に低下する能力値に影響する。肉体年齢が低ければ、大ケガをしても能力値は、それほど下がらないのだ。

才能指数　才能指数は「実年齢ー才能」という公式で算出される（18歳で才能が20なら、才能指数はー2）。才能指数は練習の成功率に影響し、この数値が低いほど成功率は高くなる。つまり若くて才能値の高い選手は、その後の伸びが期待できることになる。

運　画面では確認できるが、鍛えることができない“運”。この能力はケガをした際のダメージに影響し、数値が低いほど試合に出られなくなるような大ダメージを受けやすくなる。数値の低い選手に無理な練習は禁物なので、よく覚えておこう。

負傷率　練習中の負傷率は、肉体年齢をもとに算出される。肉体年齢が30歳を超えるぐらいから、負傷率が高くなるぞ。それに実年齢が上がると、練習の成功率も低下してくる。高年齢で能力の低い選手は、思い切って解雇してしまうのも手だ。

春季、秋季キャンプで実力アップ

各選手の能力値の中でも特に重視すべきパラメータをピックアップ！　その上げ方を解説しよう!!

・まずは守備力アップ

打線には好不調の波があるが、守備はレベルがすべて！　守備レベルが高ければ、ダブルプレー、バント処理なども的確に実行してくれるようになるぞ。目安としては、投手以外の選手の守備レベルは“ＢＸ”以上。さらに右バッター比率が高いため、三塁手、遊撃手、レフトには守備レベルが“ＡＸ”以上の選手を置くのが望ましい。

◀ノルマの回数を捕球し、練習に成功すると、レベルが１つ上昇する。地道に上げていこう。

▶最初に手を着けるなら、打撃面よりも守備面を強化するのだ！

特に捕手は重要！

キャッチャーの守備レベルが高いと、投球がストライクになる確率が上昇するようになっているのだ。まさにチームの要！　徹底的に鍛えよう。

最高レベルの“S”だと、投球がストライクになる確率が10％も上昇（フォーク、ナックル以外）するのだ。

・打者はパワー重視で

打撃力をアップするなら、撃てる球種を増やすよりもパワーを上げるのが得策。こうすると長打力がアップし、得点率も上がってくるぞ。次に鍛えるならバント能力。これを上げておくと、ダブルプレーになることが少なくなり、効率よく攻めることができるのだ。これに加え速球打撃の能力を上げておけば文句ナシ！　速球打撃の能力が高いと、速球のほか、フォークとシンカーにも対応できるようになる。つまり１つの能力で３つの球種が打てるようになるのだ。

◀主力バッター以外の選手のパワーも手堅く鍛錬。

・投手はコントロールとスタミナで

失点のパターンとしては四球やエラーがらみが多くなる。コントロールがよければ、少なくとも四球は防げるので、投手はコントロール重視。それとトータルスタミナは必ず50以上にする。なぜなら試合でスタミナを使いつくすと“球威ー1”、“コントロールー1”のペナルティが発生するのだ。

▲決め球にしたい球種のコントロールは、特に念入りに！

・控え選手の育て方

サブポジションを２つ持つことができるユーティリティープレイヤーは、野手の控えとして最適。それぞれの守備レベルを“ＢＸ”以上まで上げておこう。投手の控えは、スタミナ切れによる能力値のダウンをさけるため、敗戦処理投手を準備しておくこと。

ユーティリティープレイヤーを活用

▲▶上のアイコンを持っている選手が、ユーティリティープレイヤーだ。何人かそろえておき、穴の空きそうな守備位置をフォローしておく。

バリバリ育てよう！

◀キャンプは1年間に4回（春季、秋季、二軍、自主トレ）ある。若い選手は二軍キャンプも利用して鍛えろ！

でもケガには要注意

▶通常練習後に特訓を行うと、練習量は増えるが負傷率が高くなる。チームの主力や年齢の高い選手は、特訓しないほうがいい。

成長型剣術アクション

剣豪

一瞬に生きるか。永遠の眠りにつくか。

◆「気」の概念を導入。「気」の大小が、戦いを大きく左右。
◆能力の「上限値」は自己鍛錬で、「現在値」は実戦で上昇。
◆道場破りで他流派の技を習得。さらに連続技を「編集」可能。

絶賛発売中

プレイステーション2 専用ソフト
PlayStation®2 標準価格 6,800円(税別)

▲ご注意／このソフトには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

元気株式会社 〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12 ☎03-3200-3800 http://www.genki.co.jp/

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

Genki

電撃PSはRPGの味方です
GO GO RPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
RPG
GO GO RPG
ポポロクロイス物語3 ~はじまりの冒険~
ボクと魔王
アイシア
ルナティックドーン テンペスト
アトラス名作コレクション 真・女神転生
PS&PS2
イラスト／六堂秀哉

戦闘システムの詳細がついに判明!

◀シリーズを重ねるごとに、新たな要素を取り入れてきた『ポポロ』の戦闘システム。今回は最新の戦闘画面をもとに、気になる「ポポロ3」の戦闘システムの詳細に迫っていくぞ!

冒険の舞台が次々と明らかに!!

ともに冒険する仲間たち!!

◀新主人公ピノン王子とともに冒険に旅立つ、ルナとマルコのプロフィールを大紹介!!

スタッフの証言も要チェック!

▲「ポポロクロイス城」&「城下町」の映像に注目!
◀開発スタッフによる貴重な証言集も要チェックだ!!

ポポロクロイス物語3 POPOLOCROIS™ はじまりの冒険

連載特別企画
『ポポロ』のキーパーソン
10人の証言集
第2回

メインスタッフ10人へのインタビューを通じて、『ポポロ3』の魅力に迫るこの連載。第2回目は、現場で活躍している、ジーアーティスツの3氏を直撃したぞ。現場ならではのコメントは必見!!

●ディレクター 藤井秀男氏

●映像監督 川上修司氏

●美術監督 白石 洋氏

PS2 RPG ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～
発売日未定 ▶SCE ▶価格未定 ▶MC2 (KB数未定)

プラットフォームをPS2に移行して発売されることになった、人気RPGシリーズ最新作『ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～』(以下『ポポロ3』)。主人公がピエトロからピノンに世代交代するだけでなく、グラフィックもすべて3D化され、まったく新しい冒険を体験することなる。今回は、パーティメンバーや、気になるシステムの詳細に迫っていこう!

◀新たに入手した数々の最新情報をもとに、『ポポロ3』を徹底検証!!

冒険する世界

前作までの雰囲気はそのままに、あらゆるグラフィックが3D化された『ポポロ3』。奥行きやスケール感も増加した、ポポロクロイスのお城や城下町をチェックしていこう!!

3Dになって生まれかわったポポロクロイス城

ポポロクロイス 城内

ディテールもこまかく描き込まれ、『ポポロ』らしい繊細さがより一層強調されている。建物の細部にも注目してみよう。

▶おなじみの階段ホール。ポポロ城のスケール感を実感できるようになった。

▼豪華な一室。暖炉やテーブル、ベッドなど、細かいところまで作り込まれている。

『ポポロ』の世界が完全3D化!!

◀外階段からは、町並みを一望できる。

城下町もさらに臨場感がアップ!!

ポポロクロイス 城下町

もちろん城下町もすべて3D。これまでは見えなかった建物の裏側などにも、行けるようになった。

▶町を囲んでいる城壁の上をタッシュ!!

噴水の前や…

◀▼噴水の前で情報収集!? 2人の婦人に話しかけるピノン。さらにおなじみの学校前の庭を通り抜けて…

学校を通って…

▲城門を飛び出して、まだ見ぬ新世界へ!!

町の外へGO!!

●美術監督・白石洋氏

3Dを活かした地形に変えました

お城などの地形や配置は『Ⅱ』を踏襲しています。ただ、3Dになると奥行きや高さが明確になるので、それを考えて修正した箇所もあります。ぱっと見は違うところもありますが、雰囲気はそのままですよ。

『ポポロⅡ』

▶おなじみの、『ポポロⅡ』におけるポポロ城の城門正面。お城と城下町とをつないでいる橋を見守るかたちで、衛兵が警備に立っている。

『ポポロ3』

◀こちらは『ポポロ3』の城門前。3Dになっているが、基本的に同じ場所であることがわかるはず。

●ディレクター・藤井秀男氏

3Dを実感できる演出の数々

移動中の操作はアナログスティックで行います。視点はカメラがピノンを後ろから追いかけている感じですね。町全体を見下ろせる小高い丘などもあり、「そこにいる」ことを実感できる視覚的な演出や構成に力を入れています。見える建物などは、すべて実際に行って入ることができるので、歩けば歩くほど、さまざまな発見をするワクワク感が楽しめますよ。

森でたくましく生きているわんぱく少年

まさに「わんぱく少年」といった感じの狩人の少年マルコ。彼がどんな経緯でパーティに加わるかはまだ不明だが、持ち前の腕力と面倒見の良さで、ピノンの冒険を助けてくれるぞ。

◀▼まだ子どもながら大きなオノを振り回して、戦闘をリードしていくマルコ。いつも後ろからピノンを見守っている!?

マルコ

MARUCO マルコ

森に住むわんぱく少年。ピノンより1つ年上の9歳で、体格もグッと立派だ。いわゆる「ガキ大将」的な性格で、勝ち気なルナとは衝突が絶えないらしい。

基本的な戦闘の流れ

『ポポロ3』の戦闘はリアルタイム制で、行動ゲージが満タンになったキャラから行動することができる。コマンドは3つのボタン（□、△、○ボタン）に割り振られており、これとアナログスティックで、シンプルかつスピーディーな操作が可能だ。

ここに注目!

◀各キャラのウインドウの一番上にある赤いバーが「行動ゲージ」。選択肢は、対応するボタンとともに表示されるぞ。

Step1 ●キャラ選択

行動ゲージがたまったキャラから行動可能になる。それぞれに対応したボタン（下図参照）を押すことで、動かすキャラが選べるのだ。その間は時間が経過し続けるので注意すること！

◀各キャラのウインドウ上部のコマンドに注目。カーソルを動かすことなく、ボタン1つで選択可能だ。

Step2 ●連携の有無

『ポポロ3』の新要素「連携」攻撃を行うかどうかを選択する。最大3人で協力して、強力な技を繰り出すことが可能だが、実行するためには相手の行動ゲージもたまっていなければならないぞ。

◀ほかにも行動可能な仲間がいる場合は、そのキャラと連携するかどうかを選べる。ここでは「一人で」を選択。

Step3 ●行動設定

①武器を使って普通に攻撃する「攻撃」、②特殊な魔法や必殺技を使う「特技」、③手持ちのアイテムを使用する「道具」の3つの選択肢の中から行動を選択する。

◀対応するボタンを押して、3つのコマンドの中からキャラクターの行動を選択できる。

Step4 ●目標選択

Step3で選択した「行動」を実行する目標を決定する。Step3で「攻撃」を選んでいるので、3体の敵の中からアナログスティックの左右で目標を選び、決定ボタン（◎ボタン）を押す。

◀（3体以上の敵が出現する場合もあるので）アナログスティックで選択する。敵の行動ゲージも参考にしよう。

Step5 ●攻撃開始

目標を選ぶと行動開始。キャラの動きやエフェクトは、迫力のカメラワークで鑑賞できるので、画面から目が離せないぞ!! 行動終了後は行動ゲージが0に戻り、再びたまるまで動けないのだ。

見事に大ダメージ!!

◀すごい速さで敵のふところまでジャンプし、一気に大ダメージ!! 以下、この繰り返しで戦闘は進行する。

●映像監督・川上修司氏 カンタン操作で戦闘可能!!

戦闘で使うのは、アナログスティック+4つのボタン（⊗ボタンはキャンセル）だけ。コマンドはすべてボタンに割り当ててあるので、特技などもポンポンポーンなんていう感じでスムーズに選択できるんです。操作に慣れて配置を覚えれば、選択肢を見なくてすむようになりますよ。この操作方法は、ピノンたちのアクションを心ゆくまで鑑賞してほしくて採用しました。

黄金のカギを持つ不思議な女の子 ルナ

LUNA ルナ

不思議な力でピノンをサポートしてくれる魔法使いの女の子。かつてナルシアが持っていた「黄金のカギ」を、なぜ彼女が持っているのかは、物語の謎と関係があるらしい。はたしてその謎とは!? 続報に期待しよう!!

◀▼華麗に杖をふって、強力な魔法を使いこなすルナ。黄金のカギを持っているということは、「森の魔女」と何か関係があるのかも？

より多彩な攻撃法の数々

『ポポロ3』でも、それぞれのキャラクターが持つ個性的な「特技」（必殺技や魔法など）は健在。さらに今回は、ルナやマルコなど複数の仲間と協力して、より強力な「連携技」を使うことも可能だ。使用できる特技は、キャラの組み合わせに応じて複数用意されている。ここではその一部を連続写真とともに、具体的な流れを追っていくぞ!!

Step1 Step2

▲まずは行動ゲージをためて、複数のキャラが行動可能になるのを待つ。▲準備が整ったら、まずは1人目のキャラクターを選択する。そして…。

1人だけ（単独）で攻撃する場合

1人で特技を使用する場合は、連携選択時に「一人で」を選び、さらに「特技」を選択する。すると最大3種類の特技が表示されて、そこから好きなものを選ぶことができるぞ!!

▲ボタンを押して行動を決定しよう。ここで「特技」を選択すると…!?

▶使える技（最大3つ）が表示される。ここでは「風の刃」で決定だ!!

2人以上で協力して攻撃する場合

連携技を使いたい場合は、1人目に続いて、2人目、3人目のキャラを選択する。このとき、行動ゲージが満タンのキャラしか選べないので注意！　すると組み合わせに応じて使える技が表示されるので、対応するボタンを押して選択しよう。全員で強力な一撃（連携技）を放つか、個別に攻撃していくかはキミ次第だ!!

『◎マルコと』を選んで…

▶ルナ、そしてマルコを選択すると、3つの連携技が表示される。

▶上で「フォトン」を選択すると、ルナが光球を作り出して…。

▶それをマルコがジャストミート!!　強烈な一撃が敵に襲いかかる。

●映像監督・川上修司氏

アニメを動かす感動を味わってください

戦闘シーンの演出は、エフェクトからカメラワークまで、かなり力を入れています。顔の表情や細かい動きもリアルに表現しているので、本当にスゴイですよ。アニメ番組の戦闘シーンを見ているのとほとんど同じです。この、映像を実際に自分で動かすことができる快感を味わってください。

▲3Dながらアニメのような質感を再現したセルシェーディングによって「自分で動かせるアニメ」を実現。必殺技や連携技の映像の美しさは、まさに必見だ!

●ディレクター・藤井秀男氏

ピノンあっての3人組

この年頃の子どもって、よくケンカしますよね、男子と女子で。ルナとマルコはそのノリだけど、ピノンは「おぼっちゃま」だから自然に両方と仲良くできちゃう。3人はそんな関係です。

▶3人組のリーダーはやっぱりピノン!?

ピノンを中心に結ばれた3人の強いきずなについて

ピノン

一見、仲の悪そうなルナとマルコを結びつけているのは、ピノン王子の存在。何かと対立することが多い2人だが、ピノンを助けたい気持ちでは一致しており、絶妙の連携を見せることになる。そんな3人の関係に注目!!

◀ピノンのために協力する2人。連携技も可能!!

PINON ピノン

『ポポロ』の新主人公。8歳。性格は温厚だが、怖いモノ知らずで大胆な一面も。お城の中で1人で育てられたため、友だちをほしがっている。

お知らせ

今春に予定されていた『ポポロ3』の発売日が、「未定」に変更されたことに気がついた人も多いはず。開発も快調に進んでいたはずなのに、ここにきてなぜ延期!?　その謎が次号のＤＰＳで明らかになるので、お見逃しなく!!

愉快なキャラクターと奇妙な世界観が絶妙にマッチした、ＰＳ２期待のＲＰＧ『ボクと魔王』にまたまた新情報が舞い込んできたぞ！

PS2 RPG ボクと魔王 315 ▶SCE ▶¥5,800(予) ▶MC2(KB数未定)

新キャラたちとめくるめく冒険の世界がスタン様の野望をかき立てる!

『ボクと魔王』の新着情報第４弾は、ゲーム中盤に登場するキャラクター３人の情報と、情緒豊かな世界各地のイラスト&グラフィックを中心にお伝えしていくぞ。

ちょっと復習!『ボクと魔王』ってどんなRPGなの?

●魔王「スタン」に影を乗っ取られた少年の物語

物語は、主人公の妹がオバケに襲われて病気になってしまうところから始まる。そこに、主人公の父が拾ってきた壺の中から魔王スタンが現れ、妹の病気を治す代わりに主人公の影に取りついてしまう。こうして、主人公と魔王スタンの奇妙な共存関係が生まれ、スタンが真の魔王を名乗るべく、世界に散らばるエセ(?)魔王討伐の旅へ出ることに！ 影を乗っ取られた少年と影の中でしか生きられない魔王……。かなりヘッポコなコンビの登場である。

▲戦闘はターン制を排除し、よりスリリングに！

▼個性的なキャラクターが物語に華を添える！

スタンに負けない(?)ヘンテコキャラクター続々登場!!

次々と怪しさ大爆発なキャラクターが登場する『ボクと魔王』だが、今回はゲーム中盤に登場するキャラクター３人をピックアップ！ 主人公&スタンのヘンテココンビに負けない、濃いキャラクター設定が興味を引くところだけど、仲間キャラとどう絡んでくるのかも目が離せないところだ。

汗と筋肉を愛する男 ビッグブル

正体は謎だが、汗と筋肉をこよなく愛しているらしい。リンダ同様、ビッグブルも仲間キャラになる？

マルレイン王女に振り回される侍従 ペーロン

どうやら、マルレイン王女にいつも困らされているみたいだが……。もしかして、王女っておてんば？

笑顔がキュートなアイドル リンダ

笑顔がカワイイ、ある町の人気者。どこへ行ってもマイクを離さず、このキュートさに敵もイチコロ!?

魔王(自称)のすべてがわかる!?「教えてスタン様!!」

PROFILE (プロフィール)

〈名前〉スタン(スタンリー ハイハット トリニダート 14世)
〈年齢〉自称300歳　〈家族〉執事としてジェームス
〈出身〉魔界　〈職業〉魔王

イイ奴?　などと言ったら「4つ折りにして鼻かんで捨ててやる!」

余を「じつはイイ奴なんじゃないか」と言う輩がいるらしいが、どうやら余の恐ろしさを知らないらしいな。いまに見てろよ！　世界を恐怖のどん底に陥れてギャフンと言わせてやる！　クックック。

魔王様名言集!

余のセリフをありがたく読むがよい!

では、余がどれほど邪悪で恐ろしいか直々に証拠を見せてやろう。これを見た者は、あまりの恐ろしさにブルブルと震えてしまうだろうな。ワッハッハ！　まぁ、たまに勘違いをする人間もいるようだが、いずれ下僕になる奴らだ。余は寛大だから許してやるぞ。

▲どうだ！　余の見事な演説ぶりを！　邪悪ばんざい！

▲どうやら世界にはニセ魔王がいるらしいのだ。けしからん！

▲このルカとかいう子分に余の偉大さを説いているところだ。

▲このロサリーとかいう女剣士は鉄くさいんだよ。[illegible]く！

主人公とスタンが冒険する壮大な世界のイラスト&スクリーンショットを入手!!

ここでは、主人公と[illegible]が冒険する世界のイラスト&[illegible]面を公開する[illegible]イラストから起こされた独特の[illegible]とＰＳ２のグラフ[illegible]力が見事にマッチしているよね。

始まりの村"テネル"

ゲームの始まりは主人公の生まれ育った村

テネル村は、主人公が生活しているところで、丘の上には教会や父親が勤めている村役場がある。また、村の中心部にはバーや宿屋といった建物もあり、ささやかな村ながらチョットした娯楽も存在するようだ。ちなみに、主人公の家は村の外れにポツンとある。

▼主人公の自宅周辺。庭には噴水があり、かなり裕福な家庭!?

▲村の中心部。店が軒を連ね、少しながら活気があるようだ。

ウィルクの森

テネル村の近くにある広大な森

テネル村と隣町マドリルの間にある広大な森。近くには、ブロック団長率いるサーカス団が興業に来ていて、森といってもモンスターの巣窟ではない。

水の街リシェロ

大きな湖に面した漁村!

水面に浮かぶように建てられた家々が、水面に映る風景と相まって美しい光景を見せてくれる。建物の多くは木でできている。

これが魔弾の真の力…

陽神・メグユース召喚！

魔弾作成

究極の「魔弾」陽神召喚とは？

これまでも「魔弾」によってさまざまな補助攻撃が行えることは紹介してきた。今回はそのなかでも究極の効果を持つ「陽神召喚魔弾」の存在が明らかになった！「陽神」と呼ばれる存在を召喚すれば、全体攻撃のほか、現在紹介している「メグユース」のように、パーティ全員を完全回復することができる。一発で戦局をくつがえすことも可能だ。

新着情報とあわせてシステム＆ストーリーを再検証！

アイシア Eithea

発売まであと１カ月と迫り、ますます期待の高まる『アイシア』。今回も、新たに判明した「魔弾」の隠された力や、オープニングイベントのシーンなど、届いたばかりの最新情報をもとに、システムやストーリーをより深く検証していこう。

PS RPG	アイシア	2.22	▶アトラス
			▶¥7,800(※)
		▶MC(4ブロック)	

LAV（レイテントアビリティウォルテージ）に影響を与える要素をCheck!

『アイシア』の特徴的なシステムの１つ、ＬＡＶ。これは、人間が潜在的に持っている精神の力を表すパラメータだ。ＬＡＶは、ゲーム中に発生するＲＰＳ（リアルパートナーシステム）や、イベント、戦闘によって増減する。だが、その値によって、戦闘時の防御力やクリティカルヒット率の変化、特別なイベント発生の有無など、お互いに影響しあう部分もあるのだ。ここでは、そんなＬＡＶに影響を与える要素を検証してみよう。

翔たちを異世界「アイシア」が誘う

３本の「エレの樹」と呼ばれる大樹の加護のもと、雄大な自然をたたえている異世界「アイシア」。そして、その樹を巡って対立する、「火竜族」と「月光族」の２つの部族……。ここでは、そんなファンタジー色の魅力たっぷりの異世界「アイシア」を、主人公の翔たち６人が、どういう経緯で冒険をすることになったのか紹介しよう。初公開となるシーンもあるので、しっかりとチェックしておこう。

1 放課後の学校

物語の始まりは、１日の授業が平穏で終わった放課後の学校。翔、ユカ、ひかる、秋穂、ヒトシ、学の６人は、それぞれの理由で学校に残っていた。そこへ、突如激しい地震が襲う！

2 謎の生物の襲来

地震によって、校舎は崩壊。だが、翔たちに迫る危機はそれだけではなかった。どこからともなく現れた異形の怪物の襲撃をなんとか退けたものの、ヒトシ・学とはぐれてしまうのだ。

「魔弾」作成プロセスは…?

[illegible]「TIP」と「アーティファ[illegible]」[illegible]「魔弾」ができると紹介した。だが、これらを入手しただけでは「魔弾」は作れないぞ。[illegible]

武器の系統は全部で4種類

銃

TIPを消費する武器。魔弾も使用可能。攻撃範囲が広く威力も高いが、陰に隠れた敵は狙えない。

弓

TIPを消費する武器。魔弾も使えて攻撃範囲は狭いが、範囲内ならどの敵でも攻撃が可能だ。

クロー

攻撃力が高く、攻撃範囲も最大。TIPを消費せずに攻撃も可能。魔弾も使えるが、種類は少ない。

剣

攻撃力も攻撃範囲もトップクラス。TIPを消費せずに攻撃ができるが、魔弾が一切使用できない。

Check フォーメーションの重要性

武器特性

武器の特性を覚えるのが勝利のカギ

BATTLE SYSTEM

RPS

▲とはいえ、八方美人が歓迎されるわけではなさそうだが……。

マップ移動中に偶発的に発生するRPS。このときの受け答え（または無視する）でも、LAVは変化する。基本的に相手の機嫌を損ねないようにするのがいいようだ。

「LAV」はステータス画面で確認

各キャラクターのLAV値は、ステータス画面で確認することができる。キャラのバストアップの右にある「LAV」というバーがそれだ。「アイシア」に棲む、謎の生命体ムスラが指し示すところが現在値で、上（赤い部分）なら高く、下（青い部分）だと低い。

戦闘

戦闘に大きな影響を与えるLAVだが、じつは戦闘でもLAVが変化することがある。それは、仲間を気絶（HPが0）させてしまったときだ。戦闘時には注意しよう。

▲戦力ダウンだけでなく、LAVまでが低下! 踏んだり蹴ったり…。

イベント

このゲームでは、街に入ったときにパーティが別行動を取ることがある。そのときに特定のキャラに話しかけるとイベントが発生するのだ。ここでの選択も、LAVに影響を与えるぞ。

▶イベントによっては、特別なビジュアルも用意されている

LAV SYSTEM

3「銃」の発見

脱出する途中、[illegible]一丁の「銃」を発見して、[illegible]。だが、なぜかその「銃」は、翔の腕から外すことができない。[illegible]て、この「銃」は……!?

4ルーとの出会い

その後、翔たちは校舎の中で、「月光族」のルーと名乗る少女と出会う。彼女は、学校の外まで一行を案内し、ここが翔たちが住む世界とは違う「アイシア」だと教えてくれた。

5月光族の村へ

「族長なら元の世界へ戻る手段がわかるかも」というルーの言葉をもとに、翔たちは月光族の村・イオピロスを目指す。だが、イオピロスの村はジャーム（怪物）の[illegible]にさらされていた。

◀村は、ジャームによって「エレの樹」のエネルギー供給を断たれていた。

6イオピロスの塔

翔の腕の「銃」は、どうやら「月光族」伝説の武器だった。帰る方法を聞くどころか、その「銃」を見た族長は、一行にイオピロスの塔に巣食うジャーム退治を依頼するが……。

▶塔は樹のエネルギーを制御する[illegible]

 キャラクターデザイン：七瀬葵 ※限定デラックスパック¥12,800・税別

『テンペスト』のすべてがわかるシステム徹底解説!!

LUNATIC DAWN TEMPEST
ルナティックドーン テンペスト

発売直前！　多くのRPGファンの注目を集める『ルナティックドーン　テンペスト』のゲームシステムを再チェックしていくぞ!!

PS2 RPG	ルナティックドーン テンペスト	2/8	▶アートディンク / ▶¥6,800 / ▶MC2（400KB）

『ルナドン』シリーズの伝統である〝自由な冒険〟はそのままに、新システムを多数採用した意欲作『テンペスト』。ACT性の高い戦闘システムや、多彩な職業を経験してキャラを成長させる「ジョブ」など、魅力的な要素が満載なのだ。最後の紹介となる今回は、システムの総まとめを行うぞ!!

ゲームの流れ

キャラが成長することでゲームが進行!!

ゲーム開始時の主人公は、能力も低く名も知られていない駆け出しの冒険者。当然、そんな主人公に重要な相談や危険な依頼を持ちかける人などいるはずもない。しかし、ジョブや訓練、小さな依頼などをこなして自分の能力や名声を高めていけば、いずれ優秀な冒険者として認められ、人々に頼られる存在になれるのだ。そして最終的に、世界の運命を決める大事件にかかわっていくことになるぞ。

◀最強の冒険者を目指して、武闘大試練に参加することもできるぞ。

▲能力アップの方法はさまざま。すべてはプレイヤーの意志しだいなのだ。

依頼 / ジョブ / 戦闘 / 訓練 → ●HP・MP ●経験値 ●Strength（力） ●Skill（技能）

キャラの成長　経験値やStrength、Skillは、依頼やジョブ、戦闘、訓練をこなすことによってアップ。HPとMPはアイテムを入手すると上昇する。

5つの能力が一定の値に達するとLVアップ!

→ **冒険者として認められる** → **イベント発生 ストーリーの進行**

（繰り返し）

冒険者の行動　依頼の達成

人々の願いをかなえてあげよう

シリーズの特徴の1つである『依頼』。前作までは[illegible]

人々の悩みを聞いて…

「入学祝いは[illegible]がいいかしら？やっぱり文[illegible]かしらね……。」

▲子どもの入学祝いに文房具をあげようか、[illegible]

目的のアイテムを入手!

▲別の街で文房具が売っていた。さっそく購入して持っていくと……。

『紅色のペンケース』を渡した。

能力アップ&報酬GET!!

▶文房具を高値で買ってくれた。経験値が入り、[illegible]

ゲーム序盤のストーリーを大公開!!

●ヒーローとフェステの出会い…

7つの国がひしめくアレグリア大陸。デュナミス国に住む少女ヒーローは、冒険者だった亡き父に憧れ、自らも冒険者になることを夢見ていた。育ての親アダムの強い反対を受けながらも、あきらめられないヒーローは、冒険に必要な資金と体力を作るため、男装して鉱山へ潜り込むようになる。そんな彼女の姿は、いつしかアダムの心を動かし、ついに許しを得る。そしてある日、いつものように鉱山へ向かったヒーローは、1人の妖精に出会う。

冒険者に憧れる快活な少女

ヒーロー
冒険者の道を志す17歳の少女。冒険に必要な資金と体力を作るため、性別を偽って鉱山で働いていたが…。

▼鉱山で気絶したヒーローが目を覚ますところから、物語はスタートする。

▶坑道から声が聞こえる原因を調べるため中へ。

鉱山の中でフェステと遭遇!!

▲坑道で聞こえた声は妖精フェステのものだった。彼はヒーローを気に入るが……。

鉱山に響く声の主とは…?

冒険者の行動 ジョブ

最初にプレイできる採掘をチェック!!

採掘のコツを伝授! ●体力配分を考える

Check! そのほかのジョブにも注目!

ジョブは各国ごとに違ったものが用意されており、その国の特色が色濃く反映されたものになっている。例えば演劇が盛んなカプリス国では、舞台役者として働くことが可能。これは、一定時間内で指示されたとおりにボタンを押していくというもの。成功すれば実際に劇が進行していくのだ。ほかにも、カジノでポーカーを楽しむジョブなんてものもあるぞ。

▲弓矢で鹿やイノシシを狩る。大物を狩れば報酬増加。

アカデミア

▶図書館で本を読み、得た知識で試験に挑戦するジョブだ。

冒険者の行動 戦闘

緊迫感ある独自のシステムをしっかり理解しよう!!

●プレイヤーの攻撃時●

敵防御サイト：灰色のサークルが敵の防御範囲。

プレイヤー攻撃サイト：武器が変わっても大きさは同じ。

こちらの攻撃を防御されると

プレイヤーが敵のACがなくなるとターン終了

敵の攻撃を防御すると

●敵攻撃時●

プレイヤー防御サイト：装備している盾の大きさで変化。

敵攻撃サイト：プレイヤー同様、大きさは一定。

Check! 装備できる武器や防具はキャラのSkill値で決まる!!

武器や防具には、使いこなすために必要なSkill値が設定されている。扱いの難しいものは高いSkill値を必要とし、どんな強力な武器でも、必要な値に達していない場合は本来の能力を発揮できない。また、Strengthは攻撃スピードに影響し、これが低いと攻撃スピードが低下。防御されやすくなる。

▶訓練所で訓練を受け、各能力をアップさせよう。

自分の能力にあった武器や防具を選べ!!

▲巨大な盾は防御しやすい分、Skill値が必要だぞ。

●ヒーローついに旅立つ!!

隣国ジェロシーアに行くために関所へ向かったヒーローだったが、通行証がないため通してもらえない。通行証を手に入れるには、訓練所での試験をクリアしなければならないのだ。試験は訓練所の師範との一騎打ち。無事通行証を手に入れた彼女は「一緒に行く」というフェステと隣国へ旅立つ。

なぜかつきまとうフェステ

▶何かとヒーローの前に現れるフェステ。その理由は?

▲訓練所で試験をパスし、通行証を手に入れないと関所を通れないらしい。

◀試験は教官との勝負。訓練の成果を見せろ!

▶王様から通行証をもらい、いよいよヒーローは冒険者として旅立つ!

フェステ

鉱山でヒーローと出会い、それ以後、彼女と行動をともにする。見た目は子どもだが、じつは500歳以上。

アトラス名作コレクション 真・女神転生

プリレンダリングによるリニューアルCGと、SFC版のタッチを生かしたドット絵。新しさと懐かしさが混在した、新世紀の『真・メガテン』が今動き出す!!

新世紀によみがえるデジタルデビルたちの原典

▲かわいい「ジャックランタン」も、当時は恐ろしげに描かれていた……。

本作ではハードの性能を生かし、ダンジョンなどの背景や魔法エフェクトがパワーアップ！　また、『ソウルハッカーズ』で好評だったカニ歩き（横移動）も可能になるなど、PS版は単なる移植では終わらないようだ。第2報となる今回は、最新の画面写真を交えつつ作品の雰囲気に触れてみよう。

キーパーソン

-FIGHT- 戦闘

-MESSAGE- 文字表示

-TALK- 会話

-DEVIL- 仲魔

PlayStation

愛と信頼がキミの盾となる。

キャラクターデザイン 七瀬 葵

オープニングテーマ：米倉 千尋
（キングレコード）

少年達の平穏な日常は、突如発生した地震によって大きく変貌する。
崩壊した学校の中で襲い来る異形の生物…
そして、謎の少女との出会い…
非現実的な出来事に戸惑いながらも学校から抜け出した彼らは、
目前に広がる光景を見て愕然とした。
そこに広がっていたのは見知らぬ世界「アイシア」であった。

2月22日（木）発売予定

●20000個限定デラックスパック　標準価格 ¥12,800（税抜）
（特別設定資料集・オリジナルテレホンカード・ペンダント・置き時計）

●初回生産限定版　標準価格 ¥7,800（税抜）
（初回生産限定分のみアイシアトレーディングカード第2弾レアカード同梱・描き下ろしポスター付き）

※同梱商品については変更する場合があります。店頭及びアトラスホームページで御確認下さい。

アトラス インタラクティブDVD
アイシア ～パラレルファンタジー～3月発売予定！ 価格 ¥6,800（税抜）
DVDソフト アイシアトレカ第2弾DVD専用PRカード同梱。DVD特製テレカ&トレカのプレゼント応募券付！

■プレイステーション用ソフト／CD-ROM（2枚組）
■ロールプレイングゲーム（1人用）
■メモリーカード／アナログコントローラ（DUAL SHOCK）対応

http://www.atlus.co.jp/

株式会社アトラス

連載企画 最終回

OPERATION UHA UHA

RPGツクール4でRPGを作ってあわよくば賞金ゲットでウハウハ大作戦!

5回にわたって連載してきた当コーナーもいよいよ最終回。今回は最後の作業となるモンスターの配置や、バランスの調整などを行っていくぞ。無事それを終えて、最初から通してのテストプレイで問題がなければ、ついにゲームは完成だ!

PS ETC	RPGツクール4	発売中	▶エンターブレイン ▶¥6,800※ ▶MC(3ブロック以上) マウス対応(キャラクターツクールのみ)

制作はいよいよ大詰め!ラストはモンスターを配置して最後の調整だ

主人公&敵キャラ、マップ、アイテムなどを設定し終わって、残る作業はモンスターの配置のみ。モンスターはまず一度に出現する単位である「ユニット」を設定し、それからユニットごとにマップ上に配置していくことになるぞ。配置が終わったら、全体のバランス調整のために、最初からクリアまでテストプレイをすること。イベントが正常に起動するか、敵が強すぎて先に進めないことはないか、といったところに重点を置いてチェックしていこう。それが済めば一応ゲームは完成となるが、こだわりたい人はシステム環境設定をいじり、世界観に合わせてステータスの名前などを変更してみるのもオススメだ。

ゲームバランスの調整はキチンとやろう!

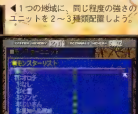
▶最後のテストプレイは、客観的な視点で行うべし。バランスとバグをチェックしよう。

◀システム設定変更では、制作スタッフ名などを入力することもできる。たとえばこんなのはどう?

たとえばこんな モンスターユニット設定

ユニットとは、一度に出現するモンスターのグループのこと。以下のことに注意しながら設定していこう。

ユニット設定で重要なのは、ユニットごとの強さ。テストバトルで主人公パーティの強さを3か4の倍数で設定し、それぞれ2〜3ターンで勝利できるような強さに設定していくといいだろう。なお、モンスターの組み合わせは、ユニットごとに特色が出るようにするのがベスト。魔法使いばかりの極端なユニットや、魔法攻撃でないと倒せない固い敵ばかりのユニットなど、ユニークなアイデアをいろいろと盛り込んでみよう。

◀ユニットを設定したらテストバトルをし、ユニットの強さをチェックしよう。

▶1ユニットに組み込める敵の数は、サイズSかMで4体。Lは2体、LLは1体までだ。

◀1つの地域に、同じ程度の強さのユニットを2〜3種類配置しよう。

▲モンスターごとの強さを考えながらユニットを組むと、強さのバランスも取りやすい。

モンスターの組み合わせ例

魔法系(S)×2 + 格闘系(M)×2
魔法攻撃をメインに使ってくる敵と、直接攻撃のみで戦ってくる敵を合わせた、バランスのよい組み合わせ。雑魚ユニットに使おう。

格闘系(S)×3 + 魔法系(M)×1
強力な魔法攻撃を仕掛けてくる敵を中心にして、護衛として格闘系の敵を合わせたパターン。格闘系に弱めの敵を選ぶのがポイント。

格闘系(S)×1 + 魔法系(S)×1 + 中ボス(L)×1
中ボスの護衛として、魔法しか使わない敵と直接攻撃しかしない敵を組み合わせる。護衛のHPをある程度高くしておくのがコツだ。

魔法系(L)×1 + 格闘系(L)×1
魔法攻撃のみの敵と直接攻撃のみの敵が互いをカバーするパターン。中ボス戦で使おう。使う魔法を回復系のみにしてみるのも◎。

前回のおさらい
ゲームの内容を決めるイベント設定だが、これはマップ上に位置を指定し、制御コマンドを組み合わせることで作っていく。消すことができる障害物や町をうろつく住人、ショップや宿屋などもイベント設定で作ることになるぞ。また、マップ間の移動は、「移動イベント」や「通常イベント」の分岐+パーティ移動のコマンドを設定することで初めて可能になる。細かいイベントを設定する前に、最初に各マップをつなげておくとテストプレイも楽になるのでオススメだ。

たとえばこんな モンスターの配置

ユニットの設定が終わったら、それをマップ上に配置していく作業だ。配置するときは、ゲーム全体のバランスを考えて行なうべし。

モンスターを配置するとき、発生確率、ランダム幅、ＢＧＭやＳＥなどを設定することになる。ここで気をつけたいのは発生確率とランダム幅。エンカウントが起こる確率は、発生確率を基準にランダム幅の数値を加えて調節することになるぞ。ゲームバランスや以下のことに注意して、うまくマップ上に配置していこう。

1 発生確率の調節でマップにメリハリをつける

モンスターユニットは、マップ単位かセル単位（範囲を任意に設定できる）で配置していくことになる。このとき、発生確率や範囲を調節してマップに特色をつけていくと変化が出ておもしろいぞ。たとえば、発生確率が高く、いくらも歩いていないうちに戦闘が起こる激戦区や、あまり敵の出てこないボス戦前のセーフティゾーンなどがこの方法で作れるのだ。また、発生確率が極端に低く、特定の狭い場所にしか出現しないレアモンスターを用意してみるのもオススメだ。

▲ゲームの進行上、パーティをレベルアップさせたいときに激戦区を用意するといいぞ。

▲ボス戦前はエンカウント率低めの設定で。

▶セル単位で配置する場合は、ガケなど移動できない場所を指定しないように注意。

2 仕掛けがメインの場合はエンカウントの確率を低くする

イベントで仕掛けを解くために用意したマップでは、エンカウント率を低くするか、もしくはエンカウントなしにすること。仕掛けを解いている最中に何度も戦闘を発生させると、ゲームのテンポが悪くなってしまうぞ。ただし、仕掛け自体を、モンスターを倒すと手に入るアイテムがないと解けないようにしておく場合は別。その場合、そのマップに出現させるユニットは１種類だけにしておこう。

◀発生確率を25％程度、ランダム幅を0くらいにしておこう。

▶左記のネタを使うなら開始条件を「アイテムの有無」に。

3 主人公パーティのレベルを考え、少しずつ強いユニットを出す

遭遇させるユニットの強さは、主人公パーティの強さに比例して上げていくのがセオリー。これを無視するとゲームのバランスが大きく崩れ、最悪の場合クリア不可能のゲームになってしまうぞ。まずはその敵が出現するマップに到着する段階で主人公パーティがどのくらい育っているか、あらかじめシミュレートしておこう。じょじょに強いユニットに遭遇させるようにするのがコツだ。

▲ゲームの進行にそって、弱いユニットから順に配置していくと◎。

最後にプレイしてみて…

●テストプレイは後悔と言い訳の雨あられのちどしゃぶり。

連載でお贈りしてきたこのコーナー。本当なら今頃は完璧なものが完成している予定でしたが、正直に書くと完成はしておりません…。といってもタイトル、シナリオ、イベント、マップ、グラフィックといったデータはほぼ完成しています。残る作業は一部のデータを付け加えることと、断片的につながっているシナリオやイベントなどのデータをすべてつなぎ合わせることなんです。「もう少し時間があれば～」というのは言い訳になってしまいますのでやめましょう。かわりにソフトの感想について書きますと、『ツクール４』はメモリーカードの容量が厳しいという問題以外は優れたツールです。機能的にも優れているので実現できるアイデアも多いですし、それこそ凝ろうと思えば細かいところまで手を加えられます。逆に言うとそれゆえなかなか作品が完成しないといった状況にもおちいりやすく……ってあぁやっぱり言い訳だぁ。

▲結論としては、時間をかけてコツコツと作り込んでいくのが一番いい方法ですな。

総括

やはり、メモリーカードの容量という制限のため、アイデアやせっかく作ったグラフィックなどがあまり生かせないのは残念。最大２ブロックのシナリオデータは別のシナリオデータに引き継ぎできるし、メモリーカード数枚の大作も一応可能だが、その場合システムデータをそれぞれのメモリカードに丸ごとコピーしなければならないので、テクニックとしてはあまりオススメできない。大容量が必要な自作グラフィックの数を押さえ、イベントに容量をつぎ込むのが良質のゲームを作るコツだろう。

大好き！がいっぱいつまった、小さな小さな物語

――12人の妹達は、
外見も性格も
みなそれぞれ。

でも、お兄ちゃんを
大好きな気持ちだけは
みんな同じで……
誰にも負けないつもりです！

そんな、心の中でいつも
お兄ちゃんに語りかけている
妹達の言葉や想いを……
あなたもちょっとだけ、
のぞいてみませんか？
〈まえがきより〉

大好評発売中
定価：本体各580円＋税

電撃G'sマガジンキャラクターコレクション

～お兄ちゃん大好き♥～

❶可憐 かれん　❷花穂 かほ　❸衛 まもる

illustration／天広直人　word／公野櫻子

2月28日発売予定
❹咲耶 さくや
❺雛子 ひなこ
❻鞠絵 まりえ

好評発売中
お兄ちゃんになるのは今からだって遅くない！
『シスプリ』の世界をのぞいてみたい人のために…
電撃G's PREMIUM vol.1
Sister Princess
～お兄ちゃん大好き♥～
オフィシャル キャラクターズ ブック
電撃G'sマガジン責任編集　定価：本体1,500円＋税
「シスプリ」世界の基本設定から
キャラクター紹介、初公開の資料や
描き下ろしコミックなど、内容まんさい！

プレイステーション版ソフト

♥3月発売予定（2枚組）♥
初回限定版／予価9,800円（税別）
通常版／予価6,800円（税別）
発売■メディアワークス

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03-3238-8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

電撃G's文庫

最新刊 好評発売中!

幼い頃の遠い想い出…

高校での再会…

その時――

新しい想い出が生まれる…。

大人気ゲーム待望のノベライズ

ときめきメモリアル2®
君のうしろすがた

今田隆文(SATZ) イラスト/コナミ・オフィシャル　定価:本体560円+税

好評発売中! ときめきメモリアル 全6巻

電撃ゲーム文庫 最新刊 好評発売中!　おてんば王女・クルルの初めての冒険は危険がいっぱい!

天使のプレゼント マール王国物語

紺野たくみ　カバーイラスト/日本一ソフトウェア　本文イラスト/猫井ミィ　定価:本体620円+税

ゲームを楽しむための プレストーリー

罪と罰 地球(ほし)の継承者

飯野文彦　イラスト/鈴木康士(トレジャー)　定価:本体620円+税

好評発売中 | 電撃攻略王 罪と罰 地球(ほし)の継承者 完全攻略ガイドブック

コミック版連載開始! | 罪と罰 地球(ほし)の継承者 [電撃大王3月号(2月17日発売)より]

発行●メディアワークス　発売●角川書店

お問い合わせ▶ 03-3238-8605 (角川書店特販部)

メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

◀山口県　嘘吐山口さん：激しいそのバトルに決着は着くのでしょうか？　本編の戦いよりも熱い気がするのですが……。ラーメンが美味しそうです。笑。

▲山梨県　ろんりめんこさん：カワイイですよね。定番なキッド作品です。

▲栃木県　マルガリータさん：どのキャラも、いい感じですよね。

▼神奈川県　船津さん：鼻で息をすると風邪をひきにくいそうです。

▲青森県　せんづき千春さん：バサッて感じです、いいシーンです。

▼千葉県　こはら竜架さん：遊べたら楽しかったですよね。

▲佐賀県　朱雀あらとさん：制服、生地厚そうですよね。

▲宮城県　蘭丸さん：ご主人様と奴隷ですからね。

▲？県　村正tomoyaさん：歌を。前に進むための歌を。そしてぬくもりを戦うための力に。

▼東京都　津丸さん：いないですねぇ……人数あんなにいるのにって中には……ダメです？

▲福岡県　葛タカヒコさん：実際に作ってみると大変なことがスゴクよく判るんですよね。

▼東京都　和穂さん：あぁ……なんかステキです。永遠に本を読んでいそうな感じです。

▲新潟県　ズブロフスキーさん：大人っぽくなってもお友だちはネズミさんなんでしょうか？　笑。

◀神奈川県　小野奏子さん：みんないい感じなんで忘れがちですが、スタイナーの顔がさりげなくステキです。

▼富山県　すだこさん：これだけキャラがいるにも関わらず、一番大きいのは…この人なのですね。しかもよだれ。笑。

▲新潟県　とりさん：たっちゃんの目が怖いですが……というか、酔っぱらいはねぇ……。もう。

▼石川県　あまぞねすさん：ゲームとしてはOKなんですけど、キャラの濃さに好き嫌いが……。

▲神奈川県　荒城さん：明けましたねぇ。とにかくメインキャラが多いですから描くのが大変ですよね。

▶鹿児島県　猫ノ都りとるさん：緑色の髪の毛の少女。ヒロインですよね。ティナの後、緑が流行った気がします。

▶山口県　嘘吐山口さん：本当にしてくれそうですからね。メッセージだけなら、PSゲーム最強かもしれません。イメージイメージ。

▶新潟県　楠村みどりさん：彼女も人気バリバリです。カワイイデスしね。

▶新潟県　扇彼太さん：オシャレですよね。とにかく、デザインもカッコイイですし。

▼大阪府　山田シケルさん：……サボテンは餅まみれ？

▲大阪府　ちゅうたさん：ちょっとSDですよね

▶福岡県　葛タカヒコさん：彼は生意気ぶりもチャームポイントですから。

CGでペッチリ

CGはハガキサイズにプリントアウトして応募してください！　データでは×です。

◀愛知県　パコさん：駅貼りのポスターですね。カッコイイです　スパイ映画みたい。

◀宮城県　白河風華さん：後半にいいキャラが入ってきても活躍させられないんですよね。

▶香川県　茹蓉さん：これだけ数がいるのに自分の絵で描いてるのがステキです。逆にさりげなくいないキャラは、何でいないんだろう？　と気になってきます。背景はよく見えないんですが、迫力ありそうなオリジナルロゴですよね。お見事です。

▼愛媛県　瀧河咲弥さん：懐かしいですねぇ。というか、バレット&シドの扱いが……扱いか……笑。まあ、バレットはいいとしても（いいの？）、シドは？

▶神奈川県　コーネルさん：まあ、某有名作品に似ているのは良しとして。PS2だからこそ生まれた作品に仕上がっていると思われます。外見ほど物語はカルトじゃないみたいですしね。センス抜群の世界でRPG。いいですよねぇ。ゲームのバリエーションは増え続けてます。

▲京都府　宮本みきこさん：彼女、キャラクターバリバリに立ってるんですけど……。続編は？

▶大阪府　氏神織人さん：こちらこそ、よろしくお願いいたします。

◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号152ペー

◀東京都　皐月あひるさん：ヴァルキリー……こんな風にちょっとでも色っぽい展開は無かったですよねぇ。

▲福岡県　エミリーさん：親父ピエトロですね。

▲北海道　TOMYさん：エキセントリックなのに同性からも嫌われないですよね。

▼埼玉県　高橋まさるさん：このアングルはカッコイイですねぇ。

▼高知県　坂本葉月さん：なんでも入ってますからね。実は……。

◀神奈川県　毛母双乙さん：いい笑顔ですよね。いつもその笑顔でいられることが大変です。毎日ガンバっていれば悩むときもありますからね。

▲高知県　如月りゅうすさん：「2」が楽しみなタイトルですよね。

▼愛知県　スっちょんさん：クィッキーは働きモノですよね。

◀長崎県　朝月さん：もうなんていうか、みんな大騒ぎです。これだけ見てると戦争って気がしませんよね。合宿？　って映ちゃん……。

▲秋田県　煌天人さん：人であって人でなきモノ……ですか。

▼大阪府　みかんさん：これだけいると確かに大集合ですねぇ。好みのキャラも見つかるってワケです。

◀富山県　チハルさん：『FFIX』で最も露出度の高いキャラは彼ですからね。笑。女子じゃないのがたまに傷。まあでもそれも良し！　という女子も多いでしょうし……。

▲大阪府　クラゲ2号さん：『2』発売決定されてますからね。詳しい情報はこれからになりますが。

▲宮城県　鈴音りんさん：今更なんですけど……白魔導はなんでネコ耳なんでしょうねぇ？カワイイですけど。

▼広島県　三貴由里さん：このゲームのイメージカラーはやっぱり青緑……ですかね。なんとなくなんですけど。

▲奈良県　龍奈さん：2人で仲良くお勉強。家庭教師ってところでしょうか？　気が合うんでしょうねぇ。

▼千葉県　明石知子さん：動きがこう、雑技団系ですからね。強敵なのは間違いないですよ。

◀東京都　湖泉ゆうさん：クィッキーの目線ですね。木の枝は……？

▲大阪府　些々緋ユーヤさん：裏テーマはこの2人の戦いなんでしょうか？

▲滋賀県　茅瀬サツキさん：敵になったり味方になったり。笑。

▼大阪府　東本夕夜さん：キャラ絵も今風に修正されてますね。またあのツライ戦いが……ってバランスも変更？

▲茨城県　R!!　さん：メフィスト……目が怖いのがいます……。さりげなく。

▶東京都　皐月あひるさん：そうなんですよねぇ。ハッピーニューセンチュリー、おめでとう新世紀！　なんですよね。21世紀になって紙ハガキっていうか紙自体が無くなっていくっぽいですが、だからハガキを描くことに価値があると思います。よろしくお願いします。

移植化計画

他機種作品でPSに移植して欲しいソフトのハガキは、この宛先まで！

▶福岡県　飛柳葵さん：WSC……長時間プレイがキツイので、PS用のアダプターとか出してくれませんかねぇ？　TV画面でプレイしたいですよ。やはり。

▶埼玉県　松元さしみさん：かなりいいテキだと思うんですか……DC版。

ジ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いの方に申し訳ありませんが御了承ください。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

CGデザイナー科 2年 あらゆるゲーム映像を創りたい!

2D、3D問わず、マルチでドラマチックな画像を創造できるグラフィック・デザイナーをめざします。理解しやすいコンピュータ・グラフィックス技術と最新のCG映像デザインが伝統と実績の設備で学習できるので、プロとしてすぐに活躍できます。

キャラクター・デザイン科 2年 魅惑の登場人物を生み出したい!

キャラクターはゲームのカナメ。その大切なキャラ創造を学ぶのがこの学科。本学院のアニメ・キャラ造形の技術と実績を盛り込んだ独自のカリキュラムとコンピュータを駆使した合理的な学習で、パイオニア・メリットが期待できる新世紀のキャラ・デザイナーを育てます。

ゲーム・デザイナー科 2年 ゲーム・デザイナーになりたい!

魅力あるゲームの世界を追求するゲーム・クリエイター。発想力で勝負する仕事。ドラマづくりの既成概念を打ち壊して自由な発想でゲームのルールを構築するために、ゲーム映像とゲーム・コンテンツの技法を中心に学びます。

ゲーム・シナリオライター科 2年 クライマキシムなドラマを創りたい!

21世紀に新次元のメディアとして、さらなる発展が期待されるゲーム界。まばゆいばかりのストーリーを創作できなければ本物のゲーム・シナリオライターとはいえません。学院が今まで培ってきたすべてのアニメ&映像のドラマ制作教育のすべてがゲームに生かされています。

サウンド・ディレクター科 1年 サウンド・ディレクターになりたい!

ゲームに臨場感を加え、ユーザーの感性を刺激し、ゲームの面白さを倍増させるサウンド。デジタル音響システムとミュージック・メソッドを贅沢に駆使した教育システムが、第一線のゲームサウンド・ディレクターを育成します。

2001年5月生 入学願書受付中!

夜間専科

東京校／大阪校 修学1年

夕食付(無料) 18:30〜20:30

- CGクリエイター専科
- ゲーム・クリエイター専科
- キャラクター・デザイナー専科※
- デジタル・コミック専科※

※は平成13年10月開講です。

一日体験入学・学院説明会・進路相談会ご参加の方全員に プレゼント

200万円 YAGリリーフ保険カード

無料 一日体験入学

全国の各校にて毎月開催

東京校	大阪校	名古屋校	福岡校	広島校
2/4㊐ 3/25㊐	2/18㊐ 3/25㊐	2/4㊐ 3/24㊏	2/18㊐ 3/18㊐	2/18㊐

学院無料説明会

全国の主要都市にて開催

「進路相談室(クリニック)」を常設

東京校にて相談受付中!お気軽にお越しください。

「進路」といえば、入学希望の方は出願、在校生の方は就職。この2つの大抵の悩みにお答えするのが「進路相談室」です。

【設置場所】東京校・教務館 【受付】(月)〜(金) 10:30〜16:30

好評 進路相談会

参加申し込み受付中!

●13:00〜17:00 ●東京校・教務館にて

1/28㊐ 2/18㊐ 3/18㊐

入学案内書無料進呈

只今、入学案内書ご請求の方全員にYAGオリジナル下笠美穂イラスト「ぷくぷくシール」プレゼント中!

お申し込み・お問い合せ ACCESS DE SUCCESS

フリーダイヤル 0120-310-042(才能を世に) 携帯・PHS OK!

FAX 0120-310-595(才能すごくいい)

URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp

〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-1 代々木アニメーション学院

※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科(ある場合) ⑦ご希望の内容を明記してください。

学費は「国の教育ローン」をどうぞ 教育ローン係 TEL03-3376-9071

グローバルなデジタル・アーティストをねらう!!

●CGイラスト／キャラクター・デザイン科 千葉道貴

2001年4月生 入学願書受付中!

平成12年3月卒業生の就職・デビュー率 **101.2%** にカチあり

(100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。)

●CGイラスト／CGデザイナー科 木村雄一

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院

社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員・日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員

学院に関する資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでもお申し込みできます。(一切無料) LAWSON

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

2001 HOW TO WIN

21世紀になってから、はや1カ月。受験シーズンもたけなわですね。受験生は、厚い参考書を片手に追い込みを！ ゲーマーは、熱い攻略のDPSを片手にゲームのやり込みを!! どちらも華麗な勝利を決めてほしいものです!!

PS2 レイクマスターズEX

PS2初のフィッシングゲームである本作。今回は終盤まで通用する釣り方を紹介するぞ。

発売中	▶¥5,800 ▶ダズ
SPG	▶MC2(90KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

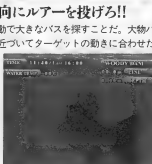
従来の釣りゲーは、予想したポイントにルアーを投げるだけ、ってのが多かったけど、本作では水中を見ながらのバス探しができるっス。スペシャルレイクを手に入れて、大物バスを放流すると、とんでもない怪物に育ってドキドキ、なんて遊び方も可能。リアルとは言い切れないけど、これもゲームならではの良さッスよね。（トモザ）

終盤まで役立つテクニックと隠しルアーの獲得条件を一挙大公開!

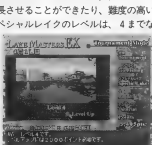
4つの湖に生息しているバスを釣りまくる『レイクマスターズEX』。今回は爆釣間違いなしのテクニックと、スペシャルレイクのレベルを最終段階まで上げる条件を公開。スペシャルレイクは、釣ったバスを育てる新しい遊び方が楽しめるので、必ず手に入れよう。また、ゲーム中に登場する隠しルアーをゲットする条件も掲載。これらの情報を活用し、完全制覇を目指せ！

▶大物になれば、かかったときに逃げられる危険性も高くなる。じっくり攻めるより、早め早めの釣り上げを狙おう。

ポイント1◉バスの進行方向にルアーを投げろ!!

バス釣りの基本は、水中カメラの移動で大きなバスを探すことだ。大物バスを発見したら、できるだけ背後から近づいてターゲットの動きに合わせたルアー（下へ向かっていたら沈むルアー、上へ向かっていたら浮くルアー）を選び、バスが向かっている方向へルアーを投げ込もう。このように、バスの進行方向にルアーが落ちるようにすれば、「バスがルアーを視界にとらえている時間」を稼げる。それだけヒットする確率も上がるというわけだ。あとはバスの注意を引くようにルアーを動かして、ヒットを狙おう。

▲ヒットしたら、魚が動く方向へスティックを連打。こうすれば逃げられにくいぞ。

ポイント2◉スペシャルレイクのレベルアップ法

スペシャルレイクは釣ったバスを成長させることができたり、難度の高い大会が開催されたりする特殊な湖。スペシャルレイクのレベルは、4までなら大会で獲得できるポイントで上げられる。しかしレベル5へは、一度クリアして2年目に2000ポイントを使わないとレベルアップできない。そこで、レベルを4まで上げたら、早々にクリアして2年目に突入しよう。1年目に効率よくレベルを上げておくためにも、スペシャルレイクは4月4週に開催される大会「SPRING BASSER BATTLE」に優勝して入手しておこう。

▲スペシャルレイクのレベルは最大5。ただ、2年目以降でないとレベルアップはできない。

CHECK 隠しルアーの出現条件はこれだ

隠しルアーが手に入るのは、下の表にある大会で優勝（一部の大会は入賞）したときだけだ。スペシャルレイクを持っていない状態で優勝すると、ルアーよりスペシャルレイクが優先されてしまう大会もある。スペシャルレイクは早めにゲットしておこう。また、大会のレベルを探るために、始まってすぐに「Weigh-in」してリタイアするのも手だ。ランキングが表示されるので、優勝できるレベルの目やすになる。次のプレイに生かそう。

▲EX系の隠しルアーは、ノーマルルアーのパワーアップ版だ。

隠しルアーの名前	獲得条件
のぼり丸	6月4週に開催される大会「OPEN BASS TOUR」に、スペシャルレイクを持っている状態で優勝する
ペンシルアメンボ	8月2週に開催される大会「FOR LADIES ANGLER TOUR」で優勝する（参加できるのは女性キャラのみ）
ジッターボール	12月5週に開催される大会「X'mas CELEBRATION」で優勝する
プチドラゴン	1月1週に開催される大会「HAPPY BASS MASTER TOURNAMENT」で優勝する
メビウスシェル	1月1週に開催される大会「JAPAN OPEN TOUR」で優勝する
EX-POPPER	5月1週に開催される大会「TIME TRIAL」で優勝する
EX-PENCILBAIT	5月1週に開催される大会「WEIGHT TRIAL」で優勝する
EX-F MINNOW	8月2週に開催される大会「BIG BASS TOURNAMENT」で優勝する
EX-SP MINNOW	9月2週に開催される大会「MEGABASS PRO TOURNAMENT」で優勝する
EX-BUZZBAIT	9月2週に開催される大会「MEGABASS PRO TOURNAMENT」で2～3位に入賞する
EX-SHALLOW CRANK	9月2週に開催される大会「MEGABASS PRO TOURNAMENT」で4～10位に入賞する
EX-MIDDLE CRANK	10月2週に開催される大会「TOP PRO CUP」で優勝する
EX-DEEP CRANK	11月3週に開催される大会「NEXUS TOUR MASTER」に、スペシャルレイクを持っている状態で優勝する
EX-VIBRATION	7月4週に開催される大会「WORLD TOURNAMENT FOR A」に、スペシャルレイクを持っている状態で優勝する
EX-SPINNERBAIT	2月3週に開催される大会「WORLD TOURNAMENT FOR 3A」に、スペシャルレイクを持っている状態で優勝する
EX-SPINNERBAIT2	8月5週に開催される大会「NEXUS SPECIAL TOURNAMENT」で優勝する
EX-GRUB	9月4週に開催される大会「WORLD TOURNAMENT FOR 2A」に、スペシャルレイクを持っている状態で優勝する
EX-STRAIGHT WORM	8月5週に開催される大会「DaZZ TOURNAMENT」で優勝する

Q：隠しルアーのペンシルアメンボが手に入りません。どうすればいいのか、教えてください。
A：ペンシルアメンボを手に入れる条件は、8月2週に開催される大会「FOR LADIES ANGLER TOUR」で優勝すること。しかし、この大会は女性限定。男性キャラでプレイしている場合は、永久にペンシルアメンボは手に入らないことになります……。ゲームを最初からやり直し、女性キャラでプレイし直してください。

FAVORITE DEAR 純白の預言者

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

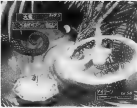
『純白の預言者』の攻略も最終回! 今までに紹介したものも含め、全イベントを解説!

発売中	▶¥5,800 ▶NECインターチャネル
SLG	▶MC(2ブロック)

本作の隠れた楽しみは、イベント画像をすべて集め、オプションのおまけモードで見ること。中でも入手困難なのがパートナー妖精のイベント(00年7月9日〜01年12月3日に発生)で、全部集めるには最低でも8回のプレイが必要です。各勇者のイベント画像については、今回紹介する事件&同行イベントを全部見ればOKです。(りょう)

プレイに役立つテクニック集&エンディングまでの全イベントを大紹介!

天使となって勇者を導く、独特の世界観が魅力の本作。今回は、前号までに紹介できなかった事件リストから、エンディングまでの勇者の物語までを解説。パラメータや戦闘に関するテクニックなどもあわせて紹介していくので、勇者を導くときの参考にしてほしい。

◀ラスボスに魂をのっとられたエンディミオン&天竜を倒し、アルカヤに平和を取り戻せ!

Point 1 押さえておきたい基礎知識

ここでは、プレイに役立つ基礎知識を紹介。

◉ムダのないAPの使い方

地上界でAPが0になって天界に戻された場合でも、APがわずかに回復(初期レベルで50)する。回復したAPはアイテム入手などに使ってから休息するとムダがない。

◉天使のレベルによる変化

天使のレベルが一定に達すると、下の表の要素が変化。経験を積んだらこまめに天界へ行き、認定してもらおう。

レベル	天使がレベルUPすると変化するもの
Lv.4	大回復の魔法が使えるようになる
Lv.8	AP最大値が1999に。透明の魔法が使えるようになる
Lv.10	天界で入手できるアイテムにランク2が追加される
Lv.12	連撃の魔法が使えるようになる
Lv.15	AP最大値が2999に増える
Lv.20	天界で入手できるアイテムにランク3が追加される
Lv.21	AP最大値が3999に増える
Lv.28	AP最大値が4999に増える

◉勇者の重要なパラメータの増減による影響

信頼度	正義感	ストレス
これを上げるには、訪問、面会、同行、好みの物を贈るなど。逆に面会を断ったり、嫌いな物を贈ると下がる。また、会話時の選択肢でも上下する。イベントによっては信頼度が高くないと見られないものもあるので注意!	勇者の正義感が高いと、目的地までの移動速度が速くなるほか、待機中の修行時間が増えるためレベルアップしやすい。一方で、ストレスがたまりやすいというデメリットがある。正義感を上げる場合、ストレスにも注意!	勇者と相性が悪い妖精を同行させると、両者のストレスが上がり、勇者の行方不明や妖精の逃亡を招く。勇者の場合、同行なしの移動でも上がってしまうので、ステータス画面でストレスをチェックしつつ、アイテムで解消しよう。

Point 2 アイテムはどんどん貢ぎまくろう!

アイテムを貢ぐ目的は、装備の強化のほか、信頼度などのパラメータを上げることにある。持てるのは12個までなので入手しだい貢いでいきたい。

▲アイテムによる信頼度の上昇はステータスバーの4分の3ぐらいが限界。

◉「聖霊の本」で正義感UP

正義感を上げるには、最もAP消費量が少なく、上昇値の高い「聖霊の本」がオススメだ。これは初期から入手できるので、序盤のうちに一気に貢ぎ、正義感をMAXまで上げてしまおう。

◉信頼度UPに適したアイテム

アイテムで信頼度を上げるには、各勇者の好みの物を知る必要がある。勇者によって好みが異なるが、全員が共通して好きな物は装備可能なアイテムだ。ちなみに、ラファエルからもらえる専用武器は、信頼度の上昇値がとくに高いぞ。

アイテム名	AP	喜ぶ勇者
レザーブーツ	30	ルディ、レイラ
メダイユ	40	クライヴ、セシア
ジャスパーリング	50	アイリーン、レイラ
ベリルペンダント	70	フェイン
プレイトメイル	80	ロクス、フェイン

◉勇者からプレゼントされたら…?

面会時に勇者からアイテムをもらったら下の表(※1)で信頼度の増減を確認して、最適な勇者に贈っておこう。

	アイテム名	フ	ク	ル	ロ	ア	レ	セ
フェイン	ギルドの護符	▼	▼	ー	▼	ー	▼	ー
	麦わら帽子	▼	ー	▲	▼	▲	ー	▲
	命の水	▽	ー	▽	△	▽	ー	▽
	魔導士のローブ	▼	ー	ー	ー	ー	ー	ー
	銀の指輪	▼	▲	ー	▲	▲	ー	▲
クライヴ	銀のナイフ	▲	▼	▲	▲	▲	ー	▲
	銀のてい鉄	ー	▼	ー	▲	▲	ー	▲
	ゾンビパウダー	△	▽	▽	ー	△	ー	▽
	銀のロザリオ	ー	▼	ー	▲	▲	▲	▲
	銘刀のつば	▲	▼	ー	▲	ー	▼	▼
ルディ	シルクのハンカチ	ー	▽	▽	ー	△	△	△
	ゾウの置物	▽	▽	▽	▽	△	▽	△
	象牙のナイフ	▽	▽	▽	ー	△	▽	△
	珍しいスパイス	△	ー	▽	△	△	ー	▽
	魔よけのクリス	▲	▲	▼	ー	▲	ー	ー
ロクス	聖水	△	ー	ー	▽	△	△	△
	聖者のローブ	ー	ー	ー	▼	ー	ー	▲
	年代物のワイン	△	△	▽	▽	▽	△	▽
	タローカード	△	ー	△	▽	△	ー	△
	金のメダイユ	△	△	ー	▽	△	ー	△
アイリーン	ヤドリギの枝	△	▽	▽	▽	▽	ー	△
	羽ペン	△	△	▽	▽	▽	△	▽
	クマのぬいぐるみ	▽	▽	▽	▽	▽	△	△
	古い腕輪	▲	▲	ー	ー	▼	ー	▲
	魔導書	△	ー	ー	△	▽	ー	ー
レイラ	タラブローチ	ー	ー	△	△	△	▽	△
	決闘用の手袋	△	△	ー	▽	ー	▽	▽
	騎士道の教本	△	△	▽	▽	▽	▽	ー
	クラダーリング	△	△	△	△	△	▽	△
	銀のレイピア	ー	▲	ー	▲	ー	▼	ー
セシア	ハシバミの実	△	ー	△	▽	△	▽	▽
	サンザシの実	△	ー	△	▽	△	▽	▽
	オリーブの実	△	ー	△	△	△	ー	▽
	花束	ー	▽	ー	△	△	△	▽
	森のしずく	△	△	△	△	△	△	▽

※1 表中の記号はそれぞれ▲=上昇大、△=上昇小、▼=減少大、▽=減少小を表します。また、フ=フェイン、ク=クライヴ、ル=ルディ、ロ=ロクス、ア=アイリーン、レ=レイラ、セ=セシアを表します。

Point 3 勝利をもたらす、4つの戦闘テクニックを伝授!

戦闘には、勇者に事件を依頼すると発生する戦闘イベントと、天使が同行中に発生するランダムエンカウント戦闘の2種類がある。ここで紹介するテクニックを駆使して、勇者を鍛えていこう。

▲ボス戦での敗北は大けがではなく、死を意味する。

◉天使&妖精の魔法で勇者を援護!

戦闘イベントでは天使&妖精の2人体制で勇者を援護することが可能。戦闘中は、緊急時以外のHP回復は妖精にまかせてしまえば(妖精の回復魔法は天使が使う小回復より効果大)、ムダなAP消費を防げるぞ。

◉大回復より小回復を多用!

勇者のレベルが低く、APも少ないうちは、大回復より小回復でコマメに回復させるほうがいい。これらの回復魔法はステータス異常も同時に回復できるので勇者が行動不能になったら、すぐに小回復を使おう。

◉必殺技の効果を知っておこう

必殺技にはランクが3つあり、効果範囲と攻撃力が異なる。追加効果があるのは、クライヴの技2(HP吸収)とアイリーンの技1〜3(ステータス異常)のみ。2つ以上の技ゲージがたまった場合、勇者はより高いランクの技を優先して使う。

種類	効果
技1	敵単体に中攻撃
技2	敵全体に小攻撃
技3	敵単体に大攻撃

◉強敵には必殺技&連撃のコンボで!

ボス戦などで有効なのは、技3の必殺技に連撃の魔法をかける、という戦法。AP600を消費するが、この戦法を使えばAPに見合う攻撃力が期待できるぞ。使うタイミングは、技3のゲージがたまった瞬間に⊗ボタンを押してコマンドを開き、連撃を選べばOKだ。

◀祝福で技3のゲージをため、その直後に連撃をかける方法もある。

経験値を効率よく稼ぐには?

勇者は、待機中に修行をして経験を積んでいる。しかし、修行だけで強敵に立ち向かうのは心細いので、効率よい経験値稼ぎの方法を2つ紹介しよう。

その1●混乱度の高い地方へ移動

混乱度が高い地方ほどエンカウントしやすいことを利用する。混乱度が高いのは、妖精が事件を発見した地方や、北のグローサイン帝国周辺のエリア。勇者を移動させるときに、△ボタンで混乱度を確かめてから目的地に向かわせると間違いがないぞ。

その2●事件を利用したレベルUP方法

事件は、敵を全滅させないとイベントが終了したことにはならず、再び依頼することになる。このことを利用して、「戦闘が発生したら1体残して逃走➡再び事件解決を依頼」を何度もくり返すのだ。この方法だと確実に敵が出現するうえ、妖精と2人体制で援護することも可能なので勇者を育てやすいぞ。ただし、事件の多くは一定期間が過ぎると消滅してしまうため、天界でセーブしてから実行しよう。

ポイントQ&A

Q:勇者が行方不明になってしまいました。どこを探索したら発見できるのかを教えてください。

A:行方不明になった勇者は、以下の地方で再発見できます。フェイン:タルラック&バーゼル。クライヴ:デーバ&フネアドラ&レンボルク。ルディ:カディス&ラクナウ&カルナール。ロクス:リナレス&ロルカ。アイリーン:ブレメース。レイラ:ラナス&レフカス&バーゼル。セシア:ナクル&フェス。

イベントガイド1 地上界の混乱を引き起こす原因となる、すべての事件を解決!

事件には、対応勇者がいる事件イベントと、とくに解決する勇者が決まっていない共用戦闘イベントの2種類がある。地上界で何もせずにいると、事件が自然発生（灰色のアイコン）し、未解決の事件は消滅してしまうため、混乱度が一気に上がる。これを避けるためにも、マップ画面で混乱度をこまめにチェックして、早期発見＆解決を心がけよう。

◀対応勇者がいる事件は、うっかり消滅させないように注意。

複数の勇者に対応している事件

ここでは、複数の勇者に関連した事件を紹介する。これらが発生したら、いったんセーブして、いろんな勇者で試してみよう。

1◉アルベリック侵攻

帝国第一騎士団長のアルベリック自らが軍を率いてグランドロッジを襲撃した、という報告を受け、現場へ向かうが…？　事件解決にオススメの勇者は、フェイン（イベント画像あり。その後の展開に影響）、ロクス、アイリーン（その後の展開に影響）、レイラだ。

2◉聖都侵攻

エクレシア教国の首都へ帝国軍が大規模な進軍を開始めた、という事件。イベントが発生するのは、ロクス（イベント画像あり）、フェイン＆アイリーン（その後の展開に影響）。

3◉ヴァイパーの挑戦

逃亡中のヴァイパーを発見したとの報告を受け、魔石の奪回をはかる。この事件はロクスの専用事件だが、ほかの勇者（覚醒後のセシアをのぞく）で解決してもＯＫだ。ヴァイパーとの会話後、天界でのイベントが直結で発生する。

▲天界では、ミカエルから魔石についての話が聞ける。

4◉復活の儀式

帝国の魔女・セレニスがもくろむ、天竜復活の儀式を止めようと急行するが…？　この事件は、すべての勇者でイベントが発生するが、とくに重要なのはフェインとアイリーン。

全部で89ある事件をここでチェック!

「共」は共用戦闘イベントを、それ以外(フ：フェイン、ク：クライヴ、ル：ルディ、ロ：ロクス、ア：アイリーン、レ：レイラ、セ：セシア）は各勇者の専用事件を表す。また、★は事件、●は同行イベント（次のページで紹介）で、地方名の（　）内の数字はマップの地方ナンバーに対応している。

種	イベント名	地方名	地点名	発生期間
ア	盗賊団	ブレメース(56)	ガラルス	アイリーン発見後~00年1月下旬
ク	テルエルのゾンビ	デーバ(5)	テルエル	クライヴ発見後~00年2月上旬
共	吸血スライム	ケナー(51)	アドラル	00年1月上旬~00年2月中旬
ル	貴族の横暴	カルナール(37)	ガウハーティ	ルディ発見後~00年2月上旬
共	人食い花	カディス(35)	リダ	00年1月中旬~00年2月下旬
共	ひとさらい	ラビルク(39)	ターラント	00年1月下旬~00年3月上旬
セ	タイタンの怒り	ルーガ(55)	ディロロ	セシア発見後の00年2月上旬~00年3月上旬
ク	狙われた村娘たち	アルバリア(3)	ダルース	★「テルエルのゾンビ」後の3月中旬~00年4月上旬
共	街道の蛇	タルラック(26)	———	00年3月下旬~00年5月上旬
共	山岳地帯の怪鳥	ウル(27)	セミララ	00年3月下旬~00年5月上旬
共	大ムカデの大群	レフカス(42)	———	00年4月上旬~00年5月中旬
レ	帝国侵攻	セレスタ(41)	ラリッサ	00年4月中旬~00年5月上旬
共	グラーツ侵攻	クラクフ(2)	グラーツ	00年4月中旬~00年5月中旬
ア	レウス侵攻	ラビルク(39)	レウス	00年4月中旬~00年5月中旬
レ	ラミア侵攻	レフカス(42)	ラミア	00年4月下旬~00年5月下旬
共	動く悪夢	ブラシア(19)	———	00年5月上旬~00年6月中旬
共	すすり泣く女	リナレス(23)	ルゴジュ	00年5月上旬~00年6月中旬
共	赤の盗賊団	アレス(21)	マナウス	00年5月中旬~00年6月下旬
レ	イエーナ侵攻	ラナス(40)	イエーナ	★「ラミア侵攻」をレイラでクリア後の00年6月上旬~
共	赤の盗賊団再び	アレス(21)	ポーポ	★「赤の盗賊団」後の00年6月上旬~00年7月上旬
共	辺境の野営地	スラティナ(4)	———	00年6月上旬~00年7月上旬
セ	魔獣襲撃	レフカス(42)	クール	00年6月中旬~00年7月中旬
共	東方の兵士たち	カディス(35)	———	00年6月下旬~00年8月上旬
共	オークの凶行	エローラ(31)	レカイ	00年6月下旬~00年8月中旬
共	魔の盗賊団	アレス(21)	ククタ	★「赤の盗賊団再び」後の00年7月上旬~00年7月中旬
共	グレムリンの群れ	ロルカ(24)	ティクル	00年7月上旬~00年8月中旬
共	街道の巨人	バーゼル(43)	———	00年7月中旬~00年8月上旬
共	アールスト侵攻	セルバ(20)	アールスト	00年7月中旬~00年8月上旬
レ	カイゼル将軍侵攻	ラビルク(39)	ルッカ	★「イエーナ侵攻」をレイラでクリア後の7月中旬~
共	蛇の誘惑	ラグニッツ(1)	トルン	00年7月下旬~00年9月上旬
共	孤立した村	エルランゲス(11)	ヨートゥン	00年7月下旬~00年9月中旬
共	凶暴なグリズリー	アガティール(54)	フフーフ	00年8月上旬~00年9月中旬
セ	ケナー侵攻	ケナー(51)	ラグワート	00年8月中旬~●「聖母の森」発生まで
セ	人食いの森	ザルハ(47)	ライース	00年9月上旬~00年9月下旬
共	追いはぎの襲撃	リナレス(23)	レーンディア	00年9月上旬~00年10月中旬
共	死人の村	クラクフ(2)	ウェルス	00年9月上旬~00年10月下旬
共	見えない獣	フェス(53)	リゼ	00年9月中旬~00年10月下旬
共	取りかえ子	ブレメース(56)	アイオナ	00年9月中旬~00年10月下旬
共	謎の竜巻	エルメド(49)	テテ	00年9月下旬~00年11月中旬
共	クングルの野営地	ブラシア(19)	クングル	00年10月上旬~00年11月上旬
ク	呪われた姫君	アルバリア(3)	シュタイア	00年10月上旬~00年11月上旬
共	大グモの大発生	ラシード(45)	ミスラタ	00年10月中旬~00年11月下旬
共	怪鳥の襲撃	ナクファ(48)	ロラライ	00年10月中旬~00年11月下旬
共	ホブゴブリン襲来	ポーパール(34)	ミルザブル	00年10月中旬~00年12月上旬
共	呪われた海	カルナール(37)	セーレム	00年10月下旬~00年12月上旬
共	海辺の恐怖	ナーシク(28)	リパ	00年10月下旬~00年12月下旬
共	アーラウ侵攻	フレゼレシア(44)	アーラウ	00年11月中旬~00年12月中旬
共	帝国軍と魔物	フネアドラ(6)	トゥルラ	00年11月下旬~00年12月下旬
共	アルベリック侵攻	バーゼル(43)	アルクマール	00年12月下旬~01年1月下旬
共	ラジェスの海竜	リナレス(23)	ラジェス	01年1月上旬~01年2月下旬
ク	血の狂気	ブラシア(19)	ブレンナー	★「呪われた姫君」後の01年1月中旬~01年2月中旬
共	襲われた港町	ラビルク(39)	スウォレ	01年1月中旬~01年3月上旬
共	呪われた村	レンボルク(7)	ヌーク	01年1月下旬~01年3月上旬
共	黒い影	フレゼレシア(44)	クエッタ	01年1月下旬~01年3月上旬
共	青い影	ロルカ(24)	レシフェ	01年2月上旬~01年3月中旬
共	赤い影	デルフゼイル(16)	セリフォス	01年2月上旬~01年3月下旬
ル	血色の鎧	カディス(35)	ヴァイラ	01年2月下旬~01年3月下旬
セ	魔獣を連れた少年	ナクル(50)	ロオク	01年3月中旬~01年4月中旬
共	謎の館	クラン(30)	トラン	01年3月下旬~01年4月中旬
共	スキュラの巣	エローラ(31)	ー	01年4月上旬~01年5月中旬
共	反乱分子	カディス(35)	ー	01年4月上旬~01年5月中旬
共	ブレメースの海竜	ブレメース(56)	ティローン	★「襲われた港町」後の01年4月下旬~01年6月上旬
ル	キエラング侵攻	タルラック(26)	キエラング	●「王、暗殺」後の01年6月上旬~01年6月下旬
共	聖都侵攻	リナレス(23)	アララス	01年6月中旬~01年7月中旬
共	魔族の館	アルマビラ(9)	シラグザ	01年7月中旬~01年8月下旬
共	凍える村	アナディール(10)	シグル	01年7月中旬~01年8月下旬
ロ	ヴァイパーの挑戦	セルバ(20)	コリエンテス	★「聖都侵攻」後の01年7月中旬~01年8月中旬
フ	帝国軍の悪魔	リガ(17)	ハーイル	★「聖都侵攻」後の01年7月中旬~01年8月中旬
ル	貴族暗殺	クラン(30)	テセル	★「キエラング侵攻」後の01年7月下旬~01年8月下旬
ク	帝王の城	ラグニッツ(1)	レイブンルフト城	●「血の葛藤」後の01年7月下旬~01年8月下旬
共	リエージュの悪魔	デルフゼイル(16)	リエージュ	01年7月下旬~01年9月上旬
共	悪魔の歩み	ルセナ(29)	ー	01年7月下旬~01年9月中旬
共	イリュウスの悪魔	バレーゼ(25)	イリュウス	01年8月上旬~01年9月中旬
フ	野営地カラーラ	バーゼル(43)	カラーラ	★「帝国軍の悪魔」後の01年8月上旬~01年9月上旬
共	黒衣の影	タイシュート(12)	ウトレラ	01年8月上旬~01年9月下旬
共	消えた女たち	リアザ(14)	ルーセラーレ	01年8月中旬~01年9月下旬
共	リメイラの怪物	リガ(17)	リメイラ	01年8月中旬~01年9月下旬
セ	ファーノの少年	セレスタ(41)	ファーノ	★「ヴァイパーの挑戦」後の01年8月中旬~01年9月上旬
共	グレムリンの凶行	リアザ(14)	キュロ	01年8月中旬~01年9月下旬
ク	占領された村	ウル(27)	ディナル	01年8月下旬~01年9月中旬
共	汚された森	エルメド(49)	トゥルカナ	01年8月下旬~01年10月上旬
共	街道の魔物	ラングーサ(22)	セアラ	01年8月下旬~01年10月上旬
ル	呪われた鎧	エローラ(31)	ファロ	01年9月上旬~01年9月下旬
共	復活の儀式	タイシュート(12)	カルーガ	★「ファーノの少年」後の01年9月上旬~02年12月
ロ	毒蛇の誘い	ブラシア(19)	マリリア	★「復活の儀式」後の01年9月中旬~02年12月
レ	魔剣	ブレンナール(13)	タラ	★「復活の儀式」後の01年9月中旬~02年12月
ク	闇の帝王	ラグニッツ(1)	レイブンルフト城	★「復活の儀式」後の01年10月上旬~02年12月
共	闇の王子	アルバリア(3)	トゥルタ	★「闇の帝王」を信頼度の低い状態のクライヴでクリア後~
共	伝説の城	セルバ(20)	ドライハウプ湖	★「復活の儀式」後31日経過で妖精の自動報告あり

Q：共用戦闘イベントでも、特定の勇者に解決させるとイベントが発生することはありますか？
A：勇者の出身地や性格、職業などに関連した事件ならば、ちょっとしたイベントが見られることがあります。イベントが発生する場合、事件を依頼したときの勇者の反応が通常時と違うので、いろいろと反応を試してみましょう。例として、「呪われた村」をクライヴ、「謎の館」をロクスで解決させるとミニイベントが発生します。

イベントガイド2 7人の勇者の物語

ここでは、全勇者の同行&面会イベントを一挙公開！　発生時期が近くなったら、あらかじめ勇者を発生地の付近へ移動させておくなど、計画的な移動を心がけ、全イベントの制覇を狙おう。

表の見かた

表中のマークは、●：同行、◎：面会、■：直結、◆：告白、★事件、の各イベントの種類を表す。地方名の（　）内の数字は前ページのマップの地方ナンバーに対応している。

◉告白イベントとエンディングの関係

エンディングは、勇者に告白されずに天界に帰る（信頼度により2種類）、告白を受けて地上に残る、告白を受けたが天界に帰る、の4種類。つまり、告白イベントを見ているかどうかで分岐する。告白発生の条件は、異性の天使で信頼度が非常に高く、特定の事件&同行イベントをクリアすること。復活の儀式クリア後にイベントが発生するぞ。

◉2人の勇者による接触イベントを見よう

接触イベントは、2人の勇者がマップ上で接触すると発生する。ここでは、すべての組み合わせの接触イベントを解説。

組み合わせ	内容
フェインとアイリーン1〜6	フェインとアイリーンが捜す、ある人物について報告し合うイベント。1は初期から、2は1終了から31日後、3と4は「聖都侵攻」を両者のいずれかでクリア後、5は「復活の儀式」をアイリーンでクリア後、6は「アイリーンからの手紙」クリア後に発生する。
セシアとクライヴ1〜4	クライヴがセシアから特別な剣に関する情報を聞く。1は「ケナー侵攻」&「覚醒」後、2は1終了&「復活の儀式」後、3は1と2を見た場合は発生せず、「聖堂の壁画」&「聖母の森ークライヴー」&「覚醒」後、4は「占領された村」&「闇の帝王」後に発生。
レイラとルディ1〜2	レイラの着ている軍服を見てカン違いしたルディは…？　1は初期から、2は1終了後〜「キエラング侵攻」発生までの期間に発生。
レイラとセシア1〜2	軍服姿のレイラを見たセシアが森への侵攻を訴え…？　1は「ケナー侵攻」後、2は1終了&「覚醒」クリアから31日後に発生する。
フェインとセシア	聖ディアナの面影を残すセシアを見て驚いたフェインは…？　イベントは1回のみで「聖母の森ーフェインー」&「覚醒」後に発生。
セシアとロクス	ロクスは癒しの手を持つことをセシアに見抜かれて…？　イベントは1回のみで「聖母の森ーロクスー」&「覚醒」クリア後に発生。
ロクスと各勇者1〜2	ロクスが大けが状態の勇者を治療する。ロクスの信頼度が高いとき、1はセシアとロクスの接触イベント後、2は1終了後に発生。

フェイン

■ギルドをめぐる旅

フェインは、魔導士ギルドの命を受けて旅しているため、「レフカスのギルド」〜「グランドマスター2」までは、すべてのイベントが六王国連合のギルドで発生する。これらを見ると、フェインがとある“過去”にとらわれていることがわかるが、彼は何かを隠しているようだ。

■ライノールからフェインの過去についての話が聞ける、「グランドマスター1」。

種	イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
●	レフカスのギルド	レフカス(42)	町	朝〜夜	00年1月上旬〜●「グランドマスター1」発生まで
●	ラビルクのギルド	ラビルク(39)	町	朝〜夜	00年1月上旬〜●「グランドマスター1」発生まで
●	ラナスのギルド	ラナス(40)	町	朝〜夜	00年1月中旬〜●「グランドマスター1」発生まで
●	グランドマスター1	バーゼル(43)	アルクマール	朝〜夜	●「ラナスのギルド」クリア後〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	魔導士ランド	バーゼル(43)	アルクマール	夜〜早朝	●「グランドマスター1」クリアから2日後〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	グランドマスター2	バーゼル(43)	アルクマール	朝〜夜	●「魔導士ランド」クリアから31日後〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	聖母の森-フェイン-	ナクル(50)	ロオク	朝〜夕方	★「人食いの森」クリア後〜★「魔獣を連れた少年」発生まで
●	魔導士の塔	ブレメース(56)	ダーグ	朝〜昼	00年10月上旬〜★「聖都侵攻」発生まで
●	休息	ウル(27)	――	朝〜昼	00年11下旬〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	酒場にて1	――	町	夜〜深夜	01年1月下旬〜★「聖都侵攻」発生まで
●	酒場にて2	――	町	1日中	信頼度が高い女天使限定。●「酒場にて1」後〜★「聖都侵攻」発生まで
●	刺客	――	――	夜〜深夜	★「アルベリック侵攻」をクリア後の01年2月上旬〜01年9月上旬(戦闘あり)
●	聖都	リナレス(23)	アララス	朝〜夕方	01年2月下旬〜★「聖都侵攻」発生まで
●	罠の森	ターナ(32)	森	朝〜昼	01年4月中旬〜★「復活の儀式」発生まで
●	罠の森	カディス(35)	森	朝〜昼	01年4月中旬〜★「復活の儀式」発生まで
●	竜の湖	セルバ(20)	リャノ	1日中	01年7月上旬〜★「復活の儀式」発生まで
◎	???	――	――	1日中	★「復活の儀式」を?でクリア後〜(発生後◆「夜」まで訪問拒否、カルーガへ自動移動)
●	墓標	タイシュート(12)	カルーガ	朝〜夕方	◎「???」クリア後〜◆「夜」発生まで
◆	夜	――	――	夜〜深夜	◎「???」、●「孤独」、●「墓標」クリア後〜(女天使は●「酒場にて2」必須)
●	アイリーンからの手紙	――	――	夜〜早朝	◆「夜」、●「手紙」クリア後すぐ〜02年12月

クライヴ

■血への恐怖と憎悪

クライヴには吸血鬼の血が流れている。血に対する恐怖や憎悪の念が彼をアンデッド退治に駆り立てているのだ。そのため、物語の多くは戦闘の中で語られている。同行イベントの中で注目したいのは「レイブンルフト城」と「湖」の2つだ。

種	イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
●	安息と	――	町	昼〜夕方	00年2月下旬〜●「城への道」発生まで。女天使限定イベント
●	師、アーウィン	レンボルク(7)	――	朝〜夕方	00年6月中旬〜●「城への道」発生まで。クライヴの信頼度が高いことが条件
●	聖母の森-クライヴ-	ナクル(50)	ロオク	朝〜夕方	★「人食いの森」クリアまたは消滅後〜★「魔獣を連れた少年」発生まで
◎	城への道	――	――	1日中	★「血の狂気」クリアまたは消滅後〜●「レイブンルフト城」まで(城まで自動移動)
●	城への道	――	――	夜〜早朝	◎「城への道」クリア後〜レイブンルフト城に到着するまでの間に戦闘イベントが発生
●	レイブンルフト城	ラグニッツ(1)	レイブンルフト城	夜〜早朝	●「城への道」後、レイブンルフト城に到着すると発生〜
●	血の葛藤	――	町	1日中	●「レイブンルフト城」クリア後の01年4月下旬〜
●	湖	セルバ(20)	リャノ	1日中	01年7月上旬〜★「復活の儀式」発生まで
●	街へ	――	町	朝〜昼	女天使限定。★「帝王の城」、★「占領された村」をクライヴでクリア後の01年9月上旬
◆	光を求めて	――	――	夜〜深夜	信頼度が高い女天使限定。●「血の葛藤」、●「街へ」、★「闇の帝王」をクライヴでクリア

ルディ

■王子としての責任

王国の第2王子・ルディは、西方と東方の貧富の差をなくしたいと思っている。物語のメインは、特使関連のものと、東方で出会った街の娘・サヴィアに関わるものの2種類。終盤になると、この2つの物語が交錯することになる。

◀「帝都」では、ルディが特使として皇帝に意見を求めるが…？

▶「レグランスの東」では、少年を助けると街の娘が現れて…。

種	イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
●	レグランスの東	カディス(35)	――	朝〜夕方	ルディ発見後〜◎「帝国への特使」発生まで
●	再会	カディス(35)	――	朝〜夕方	●「レグランスの東」クリアから7日後〜★「血色の鎧」発生まで
●	サヴィア	カディス(35)	――	朝〜夕方	●「再会」クリアから7日後〜★「血色の鎧」発生まで
◎	帝国への特使	――	――	朝〜夕方	00年6月中旬〜01年2月下旬(発生後は●「報告」まで任務拒否、ファンランへ自動移動)
●	帝国への特使	エローラ(31)	ファンラン	朝〜夕方	◎「帝国への特使」後、ファンランに到着してすぐ(発生後はレイゼフートまで自動移動)
◎	帝国訪問の報告	エローラ(31)	ファンラン	朝〜夕方	●「帝国への特使」未発生のとき、◎「帝国への特使」から31日後に発生
●	帝都	レイゼフート(15)	レイゼフート	朝〜夕方	●「帝国への特使」クリア後、レイゼフートに到着すると発生
●	皇帝エンディミオン	レイゼフート(15)	レイゼフート	夕方〜深夜	●「帝都」クリア後すぐ〜●報告まで(発生後はファンランまで自動移動)
◎	自分の国へ戻る	レイゼフート(15)	レイゼフート	朝〜夕方	●「皇帝エンディミオン」未発生で31日以上〜(発生後はファンランまで自動移動)
●	報告	エローラ(31)	ファンラン	朝〜夕方	●「皇帝エンディミオン」か◎「自分の国へ戻る」後、ファンランに到着〜01年2月下旬
●	ひととき-遊んで-	エローラ(31)	ファンラン	朝〜昼	00年7月上旬〜●「王、暗殺」発生まで
●	聖母の森-ルディ-	ナクル(50)	ロオク	朝〜夕方	★「人食いの森」クリア後〜★「魔獣を連れた少年」発生まで
●	密会	カディス(35)	――	朝〜夕方	★「血色の鎧」をルディでクリア後すぐ〜◎「悪い知らせ」発生まで
◎	悪い知らせ	――	――	1日中	01年5月上旬〜01年7月下旬まで(発生後はファンランまで自動移動)
●	王、暗殺	エローラ(31)	ファンラン	1日中	◎「悪い知らせ」後、ファンランに到着〜(発生後は●「国を追われて」まで訪問拒否)
◎	母	エローラ(31)	ファンラン	1日中	●「王、暗殺」クリア後
●	政治	エローラ(31)	ファンラン	1日中	■「母」クリアから3日後〜●「国を追われて」発生まで
●	国を追われて	――	――	1日中	●「政治」クリア後すぐ
●	姉弟	カディス(35)	――	朝〜夕方	●「レグランスの東」、★「血色の鎧」、★「貴族暗殺」をルディでクリア後〜01年9月
●	鎧	カディス(35)	――	朝〜夕方	●「姉弟」クリアから2日後〜★「呪われた鎧」発生まで
●	雨	ルセナ(29)	――	朝〜昼	★「呪われた鎧」クリアから2日後〜◆「誓い」発生まで
●	雨	エローラ(31)	――	朝〜昼	★「呪われた鎧」クリアから2日後〜◆「誓い」発生まで
●	雨	カディス(35)	――	朝〜昼	★「呪われた鎧」クリアから2日後〜◆「誓い」発生まで
◆	誓い	――	――	夜〜深夜	信頼度が高い女天使限定。●「帝国への特使」、●「雨」、★「呪われた鎧」をルディでクリア

ポイントQ&A

Q：勇者を7人管理している場合、妖精は何人雇えばいいのですか？
A：8人全員を雇うのが理想ですが、以下の方法なら6人でもOKです。相性がよい勇者がいるローザ、フロリンダ、シェリー、リンクス、シータス、レーパスの6人を雇い、探索能力の高いレーパスかローザを探索専用にするのです。ただし、妖精が2人ぶん少ないので、勇者に同行させる妖精をコマメに入れ換える必要があります。

ロクス

■毒蛇との出会い

借金苦に悩んでいたロクスは酒場で出会った毒蛇（本名：クラレンス）という男にカード勝負を持ちかけられ、これに応じる。この出会いが、彼の運命を大きく変えていくことになる。ロクスの物語のほとんどは、毒蛇がらみのものだ。

◀「毒蛇との賭け」にて。カード勝負に負けたロクスがその代償にしたものは…。

種	イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
●	ロクスの夜	———	町	夜〜深夜	ロクス発見後〜★「聖都侵攻」発生まで
●	毒蛇1	———	町	夕方〜深夜	●「ロクスの夜」クリア後の00年1月下旬〜★「聖都侵攻」発生まで
●	毒蛇2	———	町	夕方〜深夜	●「毒蛇1」クリアから14日後〜●「毒蛇との賭け」発生まで
●	聖母の森-ロクス-	ナクル(6)	ロオク	朝〜夕方	★「人食いの森」クリア後〜★「魔獣を連れた少年」発生まで
●	毒蛇との賭け	———	町	夕方〜深夜	●「毒蛇1」クリア後の00年12月下旬〜★「聖都侵攻」発生まで
◎	副教皇からの伝言	———	———	朝〜夕方	●「毒蛇との賭け」クリアから7日後〜01年6月下旬(発生後はアララスまで自動移動)
●	盗まれた宝玉	リナレス(23)	アララス	朝〜夕方	◎「副教皇からの伝言」後、アララスに到着してすぐ〜
●	癒しの手	———	———	夜〜深夜	●「盗まれた宝玉」クリアから31日後〜★「復活の儀式」発生まで(戦闘あり)
◎	副教皇の居場所	———	———	朝〜夕方	★「聖都侵攻」クリア後の01年7月中旬〜(発生後はイリュウスまで自動移動)
●	副教皇と大司教たち	バレーゼ(25)	イリュウス	朝〜夕方	◎「副教皇の居場所」後イリュウスに到着してすぐ〜★「毒蛇の誘い」発生まで
●	荒れるロクス	———	———	夜〜早朝	●「副教皇と大司教たち」後〜(発生後から4日間は訪問拒否)
●	意外な天使	———	———	夜〜深夜	男天使限定。●「荒れるロクス」クリア後3日以上〜★「毒蛇の誘い」発生まで
●	宿屋での出来事	———	町	夜〜深夜	女天使限定。●「荒れるロクス」クリア後3日以上〜★「毒蛇の誘い」発生まで
●	寒い夜	ラグニッツ(1)	———	夜〜深夜	女天使限定。●「宿屋での出来事」クリア後〜★「毒蛇の誘い」発生まで
●	寒い夜	クラクフ(2)	———	夜〜深夜	女天使限定。●「宿屋での出来事」クリア後〜★「毒蛇の誘い」発生まで
●	寒い夜	アルバリア(3)	———	夜〜深夜	女天使限定。●「宿屋での出来事」クリア後〜★「毒蛇の誘い」発生まで
●	寒い夜	スラティナ(4)	———	夜〜深夜	女天使限定。●「宿屋での出来事」クリア後〜★「毒蛇の誘い」発生まで
●	寒い夜	エルランゲス(11)	———	夜〜深夜	女天使限定。●「宿屋での出来事」クリア後〜★「毒蛇の誘い」発生まで
◆	告白	———	———	夜〜深夜	信頼度が高い女天使限定。●「寒い夜」クリア。★「毒蛇の誘い」をロクスでクリア後〜

アイリーン

■姉を思う気持ち

大魔導士ジグの孫であるアイリーンは、生まれながらに強い魔導の力を持っている。そんな彼女は、たった1人の肉親である姉を捜している。「盲目の大魔導士」、「姉、セレニス」、「グランドマスターとの再会」などで姉を捜す気持ちが聞ける。

◀「姉、セレニス」では、姉の居場所を聞くため、天使を呼ぶ

▶「グランドマスターとの再会」は「アルベリック侵攻」クリアが条件

種	イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
●	いなくなったウェスタ	ラビルク(39)	町	夜〜早朝	アイリーン発見後〜★「レウス侵攻」発生まで
●	史跡	バーゼル(43)	リネア	朝〜昼	アイリーン発見後〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	グランドロッジ	バーゼル(43)	アルクマール	朝〜夜	アイリーン発見後〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	盲目の大魔導士	バーゼル(43)	アルクマール	朝〜夜	●「グランドロッジ」クリアから3日後〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	聖母の森-アイリーン-	ナクル(50)	ロオク	朝〜夕方	★「人食いの森」クリア後〜★「魔獣を連れた少年」発生まで
●	塔	ブレメース(56)	ダーグ	朝〜夕方	00年10月上旬〜★「聖都侵攻」発生まで
◎	姉、セレニス	———	———	1日中	00年12月上旬〜★「聖都侵攻」発生まで
●	グランドマスターとの再会	ルセナ(29)	———	朝〜夜	●「盲目の大魔導士」、★「アルベリック侵攻」をアイリーンでクリア後〜01年9月上旬
●	聖都を眺める	リナレス(23)	アララス	朝〜夕方	女天使限定。01年3月上旬〜★「聖都侵攻」発生まで
●	罠の森	ターナ(32)	森	朝〜昼	01年4月中旬〜★「復活の儀式」発生までの、夏の間のみ
●	罠の森	カディス(35)	森	朝〜昼	01年4月中旬〜★「復活の儀式」発生までの、夏の間のみ
●	フェインへの想い	———	———	1日中	★「聖都侵攻」をアイリーンかフェインでクリア後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	呪われた魂	———	———	1日中	★「聖都侵攻」をアイリーンでクリア後、5日以上経過〜01年9月上旬まで
●	雪合戦	アラリスカ(8)	———	朝〜昼	01年8月上旬〜★「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
●	雪合戦	タイシュート(12)	———	朝〜昼	01年8月上旬〜★「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
●	雪合戦	ブレンナール(13)	———	朝〜昼	01年8月上旬〜★「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
●	雪合戦	レイゼフート(15)	———	朝〜昼	01年8月上旬〜★「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
◎	???1	———	———	1日中	★「復活の儀式」を?でクリア後〜(●「悲しみ〜」まで訪問拒否、カルーガへ自動移動)
◎	???2	———	———	1日中	★「復活の儀式」を?でクリア後〜(●「悲しみ〜」まで訪問拒否、カルーガへ自動移動)
●	孤独	タイシュート(12)	カルーガ	朝〜夕方	◎「???1」クリア後、カルーガに到着〜●「ひとりになって…」まで
●	ひとりになって…	タイシュート(12)	カルーガ	朝〜夜	◎「???1」クリア、●「孤独」クリア後〜(発生後ダーグへ自動移動)
●	悲しみを乗り越えて	ブレメース(56)	ダーグ	朝〜夕方	★「復活の儀式」をフェインでクリアし、●「ひとりになって…」クリア後〜
●	手紙	ブレメース(56)	ダーグ	夜〜早朝	◎「???2」、●「ひとりになって…」クリア後〜
◆	魔法が解けて	———	———	夜〜深夜	信頼度が高い男天使限定。●「手紙」クリア。★「復活の儀式」をアイリーンでクリア後〜

レイラ

■帝国騎士の誇り

レイラが反逆罪で国を追われたあと、帝国軍が各地へ侵攻を開始。彼女は帝国の名誉を取り戻そうとするが…。物語のメインは「両親の思い出」と「皇帝暗殺」の2つ。ちなみに、「母の消息」後は3カ月という長期にわたり訪問を拒否されるので、注意しよう。

◀皇帝の暗殺を計画したレイラは、寸前のところで敵に囲まれ…。「皇帝暗殺」にて。

種	イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
●	軍服	———	町	夕方〜深夜	レイラ発見後の00年1月中旬〜●「母との再会」発生まで
●	両親の思い出	———	町	夜〜早朝	★「カイゼル将軍侵攻」クリア後〜●「母との再会」発生まで
●	聖母の森-レイラ-	ナクル(50)	ロオク	朝〜夕方	★「人食いの森」クリア後〜★「魔獣を連れた少年」発生まで
◎	母の消息	———	———	1日中	01年3月下旬〜(発生後はレイゼフートまで自動移動)
●	母との再会	レイゼフート(15)	レイゼフート	1日中	◎「母の消息」後、レイゼフートに到着してすぐ〜◎「皇帝暗殺」発生まで
◎	母の死	レイゼフート(15)	レイゼフート	1日中	●「母との再会」消滅〜◎「皇帝暗殺」まで(発生後は●「悔し涙」まで訪問拒否)
◎	皇帝暗殺	レイゼフート(15)	レイゼフート	1日中	★「聖都侵攻」クリア後の01年6月下旬〜01年8月中旬(発生後はマナウスへ自動移動)
●	悔し涙	アレス(21)	マナウス	朝〜夜	◎「皇帝暗殺」クリア後にマナウスに到着してすぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	自然の中	ウル(27)	アフイ	昼〜夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリアまたは消滅後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	自然の中	ナーシク(28)	ティフアナ	昼〜夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリアまたは消滅後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	自然の中	ナーシク(28)	リパ	昼〜夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリアまたは消滅後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	自然の中	ラクナウ(36)	エルナクラム	昼〜夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリアまたは消滅後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	自然の中	カルナール(37)	セーレム	昼〜夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリアまたは消滅後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	海辺	ウル(27)	アフイ	朝〜昼	●「自然の中」クリア後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	海辺	ナーシク(28)	リパ	朝〜昼	●「自然の中」クリア後すぐ〜★「復活の儀式」発生まで
●	ほんの少しの安らぎ	———	町	夜〜早朝	●「自然の中」クリア後〜★「復活の儀式」発生まで
◆	約束	———	———	夜〜深夜	信頼度が高い男天使限定。◎「皇帝暗殺」、●「自然の中」、★「魔剣」をレイラでクリア後

セシア

■聖母の証

レイフォリアの森には、伝説の聖ディアナがいて、セシアは聖母に憧れを抱いていた。そんなとき、魔獣を連れた少年・イオンが聖母を襲う。このあとセシアは聖母としての記憶を引き継ぐことになるのだ。物語のメインは「覚醒」。セシアは、聖母の記憶を受け継ぐと、瞳の色が聖母の証である緑色に変わる。

種	イベント名	地方名	地点名	発生時期	イベント発生期間
●	はじめての町	フレゼレシア(44)	町	朝〜昼	セシア発見後〜★「アルベリック侵攻」発生まで
●	聖堂の壁画	リナレス(23)	アララス	朝〜昼	セシア発見後〜★「聖都侵攻」発生まで
◎	聖母の森-胸騒ぎ-	———	———	1日中	★「人食いの森」クリアまたは消滅後〜●「聖母の森-ディアナ-」まで(発生後はロオクへ自動移動)
●	聖母の森-聖ディアナ-	ナクル(50)	ロオク	朝〜夕方	◎「聖母の森-胸騒ぎ-」後、ロオクに到着してすぐ〜★「魔獣を連れた少年」発生まで
●	海岸	ウル(27)	アフイ	朝〜昼	01年1月中旬〜■「覚醒」発生まで
●	海岸	ナーシク(28)	ティフアナ	朝〜昼	01年1月中旬〜■「覚醒」発生まで
◎	魔獣を連れた少年	———	———	1日中	★「魔獣を連れた少年」発生後
■	決意	ナクル(50)	ロオク	1日中	★「魔獣を連れた少年」をセシアでクリアすると直結で発生
■	覚醒	ナクル(50)	ロオク	1日中	■「決意」をクリアすると直結で発生
●	竜の湖	セルバ(20)	リャノ	1日中	■「覚醒」必須、★「ヴァイパーの挑戦」クリア後〜★「復活の儀式」発生まで
◆	千年の想い	———	———	夜〜深夜	信頼度が高い男天使限定。■「覚醒」クリア。★「ファーノの少年」をセシアでクリア後〜

Q：面会で「妖精が天使は呼んだら来るというから試してみたかった」という会話後の選択肢では、どちらを選べばいいのでしょうか？
A：2つの選択肢のうち、いずれかを選ぶと「天使のことが少し分かった気がする」といった反応が返ってきます。こちらを選ぶと信頼度を上げることができるのです。勇者ごとの答え方は、フェイン、クライヴ、ルディ、アイリーン、レイラの5人は上の選択肢を、ロクス、セシアは下の選択肢を選ぶといいでしょう。

PS2

COOL BOARDERS CODE ALIEN

隠しの2コースを含め、EXTREMEのタイムアタックに役立つ全コース攻略をお届け。

発売中 SPG ▶¥6,800 ▶ウエップシステム ▶MC2(361KB)、popegg(カラー印刷のみ)、2人プレイ可

今日（1月11日）現在、TIMEX EXTREME CUPのトップタイムは 分35秒台 しめ切りとなる今月末までに、どこまで記録が伸びるのでしょうか？ 職業上、このようなオフィシャル大会への参加は自粛していますが、記録はチェックしています。"自分の腕を計る最高のものさし"だと思うのですが、どうでしょう？　（平出）

全EXTREMEコースのタイム短縮ポイントを伝授!

２回目の攻略となる今回は、EXTREMEコースのタイムアタック攻略をするぞ。この攻略は、隠しボード「SPECIAL1」の入手や、SBCモードの２ndステージの攻略にも応用可能だ。また、欄外も要チェック！トリックの攻略もしているぞ。なお、コース図上の数字は攻略のPOINTに対応し、編集部ベストタイムは、HONE＆FASTBACK167を使った記録だ。このタイムを参考に、ベストタイムを狙ってほしい。

▲隠しキャラ以外の隠し要素は、ウラワザページをチェック！

タイムを縮めるための基本テクニック

タイムアタック攻略へ進む前に、まずは、タイムを縮めるための基礎を押さえておこう。ここで紹介する３つのテクニックは、どんなコースでも通用する、基本的なものばかり。これらのことをおろそかにしていると、タイムを縮めることはできないと思ってくれていい。コースを滑るときは、必ず以下のテクニックを活用するよう心掛けよう!!

Ⅰ◉クラウチング

滑走中に◎ボタンを押すと、クラウチングの姿勢を取る。こうすると、最高速を１割ほど伸ばすことができるぞ！　ただし、カーブが曲がりにくくなる点には注意。カーブを曲がるときは、早めに曲がる準備をするように。このことを頭に入れ、クラウチングのみでコースを滑れるようになろう。

Ⅱ◉跳ねないラインどり

クラウチングで最高速を上げても、コブで跳ねて減速してしまっては、元も子もない。いったん減速してしまうと、最高速まで戻るのに何秒もかかってしまうぞ。特に雪の深いコースでは、コブは見分けづらい。何度もコースを滑ってコブの位置を確認し、安全なルートを頭にたたき込んでおこう。

Ⅲ◉高速を維持する

どのコースにも雪の深い場所が必ずあり、最高速を維持し続けることはなかなか難しい。コースを滑るときは、よほどのショートカットでない限り、多少は遠回りになっても、最高速を維持できるルートを滑るようにしよう。特にタイムアタックでは、必要以上の減速は命取りになるのだ。

コース1 Snow Resort Trip

編集部ベストタイム 1分37秒193

POINT① ■まずは左へ

スタート直後、正面にはコブとジャンプ台があるため、左へ進んで２つとも避ける。ジャンプ台の左を通過すれば、それからしばらくの間、まっすぐ滑走することができるぞ。

▲ジャンプ台の左をかすめるラインを通ろう。

POINT② ■右に飛んでから左に回り込む

ここは、最短距離を突っ切ろうとすると、アイスバーンの斜面で大減速をしてしまう。直前にあるジャンプ台から滑走面が平坦な右側へ飛び、そこから左へ曲がれば、減速を最小限に抑えることができるぞ。

▲ジャンプ台からはしっかり右へ飛ぶこと。左に曲がるときにはアイスバーンに注意。

POINT③ ■最短ルートは中央

タイムを狙う場合は、最高速を優先するため、旋回性能が低いキャラやボードで滑るといい。滑るときは無理して平坦な右のルートへ進むよりは、コブは多いけれども最短距離となる中央を通ったほうが、結果的に速いタイムになる。コブで跳ねないように注意して滑ろう。

▶この木をかすめるようにして奥に進めば、中央のルートに入るぞ。

コース2 Breath of Forest

編集部ベストタイム 1分53秒947

POINT 1 ■シカ付近の分岐は右▶右と進む

シカが出現する地帯には、連続する２つの分岐があるが、両方とも右のルートへ進もう。どちらも入口が狭く、壁や木に衝突しやすいので注意すること。特に、２つ目のルートでは必ず跳ねてしまうので、まっすぐ進入するように。

◀２つ目（シカが出現した直後）の分岐は、倒木の左を進む

POINT② ■ジャンプ台を使ってショートカット

木々に隠れているので、見つけるのが困難だが、森を抜けた先にジャンプ台がある。ここからジャンプすれば、簡単にショートカットのルートに入れるぞ。

▶左に向けて飛べば、より確実にショートカットができる

POINT③ ■森を飛び越える

本来なら左の迂回ルートを滑るのだが、入口右の斜面を利用して、森を飛び越えてしまえば、大幅なショートカットができる。S字カーブをクリアした直後なので進入が難しいが、何度も練習して、確実にショートカットに入れるようになろう！

▲ジャンプ直後と着地時に、木に当たらないように注意

コース3 Out of Bounds

編集部ベストタイム 1分21秒522

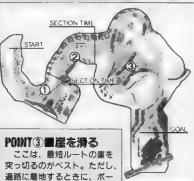
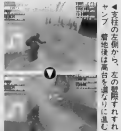
POINT 1 ■左の高台へ進む

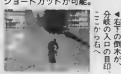
高台の上を滑れば、曲がりくねった下の道を進まなくてすむ。進入方法は下の写真を参照。

◀支柱の左側から、左の壁際すれすれにジャンプ 着地後は高台を道なりに進む

POINT② ■わかりにくい分岐

分岐の入口の木が邪魔で見つけづらいが、ここを右に進めばショートカットが可能。

◀右下の倒木が、分岐の入口の目印。ここから右へ

POINT③ ■崖を滑る

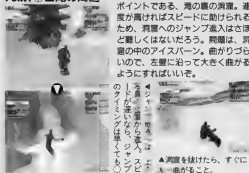
ここは、最短ルートの崖を突っ切るのがベスト。ただし、道路に着地するときに、ボードの向きを道路と合わせる必要がある。合わせないと、転倒はしないものの、着地の衝撃で大幅に減速をしてしまうぞ。

▲道路が目前に迫ったら、軽くジャンプ。空中で✚キーの下を押して、ボードの向きを道路と合わせる。

トリック得点はこう稼げ!

「TRICK」の最高記録を出して入手する隠しボード「SPECIAL２」。そして、「TOTAL」の最高記録出して入手する隠しボード「SPECIAL３」。これらに必要なのは、トリック得点を稼ぐ腕だ。ここでは、トリック得点の稼ぎ方を紹介するぞ。まず、各コースには、スタート直後のジャンプ台など、どんなキャラやボードでも、MistyやRodeoの２回転を決められる大きさのジャンプ台が、４～５個（もしくはそれ以上）存在する。トリック中に２グラブを出せば、１回のジャンプで、1000点前後の得点（右へ続く）

コース4 Mother Nature

編集部ベストタイム 2分03秒887

POINT①■滝の周辺

このコース一番のショートカットポイントである、滝の裏の洞窟。速度が高ければスピードに助けられるため、洞窟へのジャンプ進入はさほど難しくはないだろう。問題は、洞窟の中のアイスバーン。曲がりづらいので、左壁に沿って大きく曲がるようにすればいいぞ。

◀ジャン[illegible]から進入。スピードが速いなら、ジャンプのタイミングは早くても○。

▲洞窟を抜けたら、すぐに[illegible]曲がること。

POINT 2■レールスライドで中洲へ渡る

川の中を進んでも、中洲を進んでも、速度はほとんど変わらない。しかし、手前の川が深いことや、滑走距離を考えると、一番手前の木でレールスライドをして、中洲に渡るのが安全かつ速い。多少斜めから木に進入すると、確実にレールスライドができるぞ。

▲レールスライドで渡ったら、そのまま中洲をまっすぐ進む。ただし、ここでは木に注意すること。あとは、川を突っ切ればいい。

コース5 Line Scape Canyon

編集部ベストタイム 1分39秒079

POINT①■道から外れて森を進む

木が乱立しているなか、唯一開けている狭い道はアイスバーン。アイスバーンはスピードは出るが、曲がりにくく、しかもこの道は、大きく左に迂回している。ここでは、右側のフェンス沿いが大きく開いているので、ここをショートカットすると○。コース上の障害物に当たらないように、細かく方向調整をしながら滑ろう。

▲右のフェンスが見えたら、思いきり右に曲がる。クラウチングでも曲がれるぞ。

POINT②■高台を進みコブ斜面を回避

②地点の先には、広大なコブ地帯が存在する。しかし、コース右側の高台の上を進めば、これを回避することができるぞ。ジャンプ台から高台の上に乗るのは難しいが、ドリフトターンで減速しつつ曲がればうまく乗れるハズ。ここでは減速によるデメリットよりも、コブを回避するメリットのほうが大きいので、しっかり減速するように。

▶一番奥の木を回り込むようにドリフトターン。50km/hぐらいまで減速すれば、成功しやすくなるぞ。

コース6 Cloud Skid Mountain

編集部ベストタイム 2分22秒022

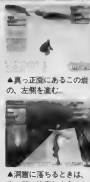
POINT①■スタート後左へ

このコースは、スタート直後、真正面に見える岩の後ろから山岳地帯が始まる。この山は、左側の斜面がほかに比べて緩やかになっているので、左側を進もう。そこを直進すると、一段低い滑走面が見えてくるので、すかさずそこに降りるように！

▲真っ正面にあるこの岩の、左側を進む。

POINT②■大空洞へ落ちる

POINT 1の"一段低い滑走面"には、その下にある大空洞へと続くクレバスが、いたるところに開いている。空洞の内部はアイスバーンになっており、確実に最高速を伸ばすことが可能。手近なクレバスがあったら、とにかく飛び降り、アイスバーンを使ってタイムを縮めよう。

▲洞窟に落ちるときは、穴の壁に注意しよう。

POINT③■思い切って左へ曲がる

この地点は雲におおわれていて、見通しが非常に悪い。ここで大きく左に曲がりながら、ジャンプすることになるのだが、着地地点には小さな岩山が存在する。タイムのロスと着地の安全を考えるなら、左の壁に突っ込む感じで曲がるといいぞ。

▲雲に加え、風も強くコースを把握しづらい。ジャンプ地点の[illegible]れ目に目を凝らせば、曲がり遅れることはないだろう。

コース7 Rolling Stone

編集部ベストタイム 1分18秒097

POINT①■岩肌の少ない右側へ進む

岩山だけで、まともに滑れるところはないように思えるが、コースの右側はほかに比べて雪面が多い。山も険しくなく、転倒する危険も低くなっているので、斜面の傾きにボードが流されないよう注意しながらコースの右側を滑ろう。さらに、ジャンプの着地時に◎ボタンを押して着地姿勢を取れば、転倒の危険はさらに減るぞ。

◀スタート直後は、右の[illegible]

▶そのまま進むと、2つ目の段差も見えるはず。

POINT②■ゴール直前の山に注意

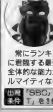
ゴール間近になると、そびえる岩山もより一層険しくなり転倒する危険も増えてしまう。着地地点によっては、ボードの向きを斜面に合わせて修正したり、着地姿勢による安全化を図っても、転倒してしまうことも。デコボコで飛び跳ねてしまうのは抑えようがないので、跳ねた（飛んだ）あと、いかに安全な斜面に着地するかが重要となる。

▲とにかく転倒しないことが、最重要事項。

◀小さな山は、ジャンプでやり過ごそう。

隠しライダーを一挙公開！

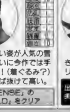
シリーズのファンにはおなじみの、あの3人（?）のキャラクターが、今作にも登場する！ 三者三様の、特異で圧倒的な能力を持った彼らを、ぜひ、使えるようにしよう。一度でも使用すれば、その能力のトリコになること間違いなし!!

BOSS

常にランキングのトップに君臨する最強のライダー。全体的な能力が高い、オールマイティなキャラだ。

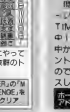
出現条件：「SBC」の「EXPERT」を3位以内でクリア

スノーマン

愛くるしい姿が人気の雪だるま。ついに今作では手足が生えた！（着ぐるみ?）最高速がずば抜けて高い。

出現条件：「LICENSE」の「GOLD」をクリア

エイリアン

何の目的で地球にやってきたのかは不明。抜群のトリック性能を誇る。

出現条件：「TRICK MASTER」の「MASTER CHALLENGE」をランクA以上でクリア

しめ切り迫る！ TIMEX CUP開催中!!

現在、ウエップシステムのホームページ上では、TIMEXの協力のもと、TIMEX EXTREME CUPを開催中！ 上位入賞者のほか、全参加者の中から抽選で30名に豪華賞品がプレゼントされるぞ。1月31日までの開催なので、今すぐ下記のアドレスにアクセスしよう！

ホームページアドレス http://www.uepsys.com/md/c_alien/ranking/timexcup.htm

トリック得点はこう稼げ！

（右からの続き）を稼ぐことができる。これだけでも、各コースの記録を破ることは可能だが、もっと簡単に点数を稼ぐ方法もある。それは、永遠に180度スピンを繰り返す方法。これは、どこでトリックをしても得点になることと、スタミナがなくならない限り、無限に滑り続けられることの2点を利用したものだ。1回で約30点、時間で計算すると、1分間で約1500点を稼ぐことができる。あくまで最終手段的な方法だが、どうしても記録を破れない人は試してみては？

スカイオデッセイ

アクション感覚満載のフライトSLGが登場!
ゲームをやり込みたい人に役立つ情報を公開!

発売中	▶¥6,800 ▶SCE
SLG	▶MC2(238KB)

フライトSLG初心者の人はたいてい、ストールという現象に戸惑ってしまうようだ。一般に、ゲーム中でのストールとは「スピードが足りなくて、翼が揚力を得られなくなった状態」を指す。その状態になると自由落下してしまうが、スピードを出せば、翼は揚力を取り戻し、飛行能力を回復できるぞ。覚えておこう。 (城イドム)

隠し機体&隠しアイテムの入手方法を一挙に大公開!!

気持ちいい飛行をこのうえなく楽しめるフライトSLG、『スカイオデッセイ』。今回は、このSLGの隠し要素の解説を中心に、ゲームの攻略ポイントを総チェックしていくぞ。ちなみに、このSLGには操作システムが2種類用意されているが、イージーコントロールはロールが使えないという重大な欠点がある。攻略するならノーマルコントロールが断然有利なので、ぜひこの操作システムでプレイしてみよう。

CHECK オススメの機体は?

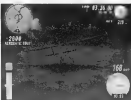
ゲームにある程度慣れてくれば、自分にあった機体も自然とわかってくるが、最初はどれを使えばいいか迷いがちだ。そこでここでは、最初から選択できる3機種をピックアップして、それぞれの特徴を解説していくぞ。性能だけでなく、「アドベンチャーモード」の各ステージでの向き不向きについても触れておいたので、ゲームを攻略するときの参考にしてみよう。

ソードフィッシュMk.1カスタム	パルスジェットーテストタイプ	Bf109カスタム
スピードはイマイチだが、安定性、離陸のしやすさにかけてはピカイチ。扱いやすい機体なので、初心者にもオススメできる。「横断列車」ステージや、「空中給油機」ステージなど、ドッキングが重要なステージではとくに適している。	飛行スピード、ロールのスピードともにトップクラス。「固定気流」ステージのようなスピードが重要になるステージでは文句なしにこの機体がオススメ。ロール連発でアクロバティックポイントを稼ぎたい場合にも、利用価値大。	さまざま性能が平均的な、最もバランスの良い機体。プレイヤーの手腕が飛行に反映されやすいため、技術しだいで使いにくくも使いやすくも感じることだろう。低速をキープするのが比較的容易なので、山脈などの攻略に向いている。

隠し機体&アイテムの入手方法

ここでは、ゲーム中に登場するすべての隠し機体と隠しアイテムの入手方法を表にまとめてみたぞ。表中の地点a～eについては、下のマップに場所を示しておいたので参考にしよう。ちなみに地点eの隠し飛行場は進入が難しいが、ここでは一度通過して西から進入するのがセオリーだ。滑走路でやや右向き(写真参照)に進路をとれば、このまま直進して岩場を抜けることができるぞ。なお、「三葉化パーツ」を装着できるのは「ソードフィッシュMk.Iカスタム」のみ、「フロート」を装着できるのは最初から選択できる3機種のみなので注意しよう。

「アドベンチャーモード」の評価

クリア後の「S～D」の評価は、①獲得したリング(1つにつき1,000pt)、②タイム(早くクリアするほどポイントは高くなる)、③機体のコンディション(最高で10,000pt、ダメージを追うごとに減点)、④アクロバティックポイント、の合計で決められる。ちなみに、合計25,000pt以上であれば「S」を取得できるぞ。また、アクロバティックポイントが一定値を超えれば「S～D」のいずれかに関係なく、評価に○印が加えられる。アクロバティックポイントを稼ぐためには、ロールを多用するのが一番。とくに〝リングを通過しながらのロール〟は非常に有効なので覚えておこう。

▲地点bの隠し飛行場は、高度500m前後の高台にある、見落とし注意!

▲地点eの隠し飛行場は、やや右斜めに向いた、この進路で着地を行おう。

機体

名称	入手できるモード	入手条件
震電	アドベンチャーモード	「震電パーツA」、「震電パーツB」、「震電パーツC」の3つのアイテムをすべて集める
震電改	アドベンチャーモード	「震電専用ジェットエンジン」を入手してから、このパーツを「震電」と組み合わせる
コルセア	アドベンチャーモード	アクロバティックカウントのランキング評価で、○印を10ステージ以上で取得する
Me-262	アドベンチャーモード	「巨大山脈」ステージで山脈越えに成功していることと、オールクリアの2つを達成
UFO シルバー	アドベンチャーモード	全ステージで「S」を取る(ちなみにこの場合は、必ずしも○印を取得していなくてもかまわない)
UFO ゴールド	ポイントチェックモード	全ステージで「Goldメダル」を取得する(取得したメダルはステージ選択画面でも確認できる)
ステルス ジェット	ポイントチェックモード	総クリアタイムで規定の15分よりも早くクリアすると、クリア後に自動的に入手できる
オートジャイロ	スカイキャンバスモード	全ステージで、90点以上を獲得する(点数はステージ選択画面でも確認できる)

アイテム

名称	「アドベンチャーモード」で入手するための条件
フロート	「空母」ステージをクリアすると、クリア後に自動的に入手できる
三葉化(三枚羽根)パーツ	a地点の隠し飛行場に着地してから、ステージをクリアする
震電パーツA	b地点の隠し飛行場に着地してから、ステージをクリアする
震電パーツB	c地点の隠し飛行場に着地してから、ステージをクリアする
震電パーツC	d地点の隠し飛行場に着地してから、ステージをクリアする
震電専用ジェットエンジン	e地点の隠し飛行場に着地してから、ステージをクリアする

◀③「迷宮渓谷」ステージ
▼④「石柱の谷」ステージ

▼⑤「巨大山脈」ステージ

全体マップ

▶全体マップで①～⑤と番号を付けてある区間は、右でマップを掲載している5つのステージの区間に対応している。場所を確認したいときに、あわせて参照しよう。

▶①「空中給油機」ステージ

▶②「ファーストフライト」ステージ

Q:目的の場所に向かっているとき、ウッカリその場所を通り過ぎてしまうことがあります。こんな場合、旋回して進路変更しなおすのが、面倒なんですが……。
A:そんな場合には、①ある程度の高度をとり、機体の傾きを水平にする、②十分にスピードを出す、③左スティック下を入力し続ける、という手順で宙返りしましょう。続いてレーダーに注目し、天地が入れ代わったら、機体を180度ロールさせます。これで〝進路の180度方向転換〟をいとも簡単に行えるわけです。

探しに行こうよ

攻略2回目の今回は、ストーリー中盤で特に難しい4つの冒険を攻略していくぞ！

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC2(48KB)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

スタート直後からある「そのへんをブラブラする」という目的って、なんかいいですよね。子どもの頃は自宅の周辺をブラブラすることが冒険だったし、ワクワクしていたような気がします。ありがちな「悪の根源を倒す」というものじゃなくて、ただ散歩するだけのRPGないかなー、ってそれじゃゲームにならないか。（たいめー）

ゲーム中盤の冒険から4つを厳選して攻略!!

今回は4つの冒険ごとに、行動の流れを追って攻略していく。前回と同様、障害を突破するために必要な能力はあえて明記しないので、プレイヤー自身で考えてほしい。また、各冒険で入手可能なアイテム（イベントアイテムは除く）も紹介。アイテムコレクターの人は、ぜひ参考にしてほしい。

◀メッセージをよく読んで、任せるべき仲間を推理しよう。

冒険1 誓いの石碑を見に行く

◉シスターと話して「バルサミナ」を入手!

入手アイテム
- シルバーロッド
- 金貨18枚
- テシュロンカード

街を歩いている衛兵→シスター→酒場の黒服の老人の順に会話したら、4人パーティを編成して地下水道へ行こう。石棺の部屋でフェアリーと会話後、シスターに話しかけて「バルサミナ」を入手。それを壁の前で使ったあと、誰かを怒らせれば壁を破壊することができるぞ。奥に進んで、砦内にある石碑を調べれば目的達成となる。

▲壁のすぐ奥にある宝箱を調べると、「テシュロンカード」をゲットできるぞ。

POINT テシュロンカードで仲間を呼び出せ

冒険1で入手できる「テシュロンカード」は、自分の部屋にいながらにして仲間を呼び出せる便利なアイテムだ。使い方はカードの選択画面で冒険に誘いたい仲間を選ぶだけ。そのあと家の外に出てみると選んだ仲間が立っているのだ。ただし、冒険に連れていくために必要な友情値が不足している仲間は、呼び出せないので注意しよう。

冒険2 囚われの仲間を助け出す

◉3つのキーワードをゲットするべし!

入手アイテム
- パールの指輪
- 金貨19枚
- 金貨29枚
- 金貨28枚

下水道の入口でカノーネと会話したら砦の地下へ。食堂と作戦室でキーワードを入手後に、台所で最後のキーワードを聞き出そう。そのあと、武器庫に入ってオークボスと戦い、これに勝つと「牢屋のカギ」を自動的にもらえる。牢屋番のオークは、食堂でゲットした「オークまんま」を使って追い払おう。あとは、牢屋の中に入れば自動的にイベントが発生して目的達成となる。

▲見回りのオークに見つかると、強制的に地上に戻されるので気をつけよう。

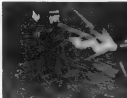
POINT パーティにクルミがいると…

砦の地下に入ったときに、パーティにクルミがいると、見張りのオークと戦闘になってしまう。しかし、パーティにクルミを入れないで見張りのオークに話しかける（要能力）と、戦闘を回避できるうえに金貨3枚で「パールの指輪」を買うことができるのだ。このアイテムは、装備した女性キャラの防御力と魔法攻撃力を上げることができる。ぜひ買っておこう。

冒険3 ルキノエラをやっつける

◉封印された扉の奥に進め!

入手アイテム
- レノンの守り
- グリークの守り
- オークの守り
- 金貨24枚
- 金貨44枚
- 金貨37枚
- 金貨39枚
- 金貨29枚

下水道の入口でカノーネと会話したら砦の地下へ移動。オークボスに勝つと「マジックイーター」を入手できる。封印された扉を調べたあと、フェアリーと会話して「マジックイーター」を使おう。封印を解いたら遺跡エリアへ進んで、下のPOINTの通りに進めばOKだ。

◀テシュロンは非常に手ごわいので、必ず回復役の仲間を1人誘っておこう。
▶遺跡エリアでは、戦闘が連続する。回復石を買っておくのを忘れないように！

POINT 4つの像の動かし方

遺跡エリアには4つの像があり、そのすべてを中央に向けるとテシュロンがいるエリアに行くことができるのだ。像を中央に向ける最短チャートを用意したので、これを参考にしてクリアしよう。像の位置を初期状態に戻すことはできないので、動かし方を間違えないように注意すること。テシュロンとの戦いに勝てば目的達成となるぞ。

遺跡エリア最短クリアチャート
1. 忍文字の石碑と古代語の石碑を、仲間に任せて2回ずつ読む
2. リザードマン×3との戦闘に勝利し、左のヒモを1回引く
3. ミノタウロスとの戦闘に勝利し、レバーを1回動かす

冒険4 ドワーフに教えてもらう

◉トロッコのエリアは迷いやすいので要注意!

倉庫でゴブリンと戦い「古びたハンマー」を入手したら、トロッコの使用についての貼り紙を読もう。そのあと鉱山1階と外にいる作業員に話しかける。トロッコで鉱山の地下1階へ進んだら、貼り紙を読んでキーワードを入手し、扉を解呪してトロールと戦おう。「切替レバー」をゲットしたら、切り替えポイントを変更して最深部へ。下のPOINTを参考にして行動すれば目的を達成できるぞ。

▲2人の口論をやめさせるには、かなりの話術が必要なのだが……。

POINT 3人のドワーフと会話してからオグに話しかけよう!

最深部でドワーフのオグと会話したら「古びたハンマー」を使おう。そのあと、下の写真を参考に3人のドワーフから、「リックスファイナル」「レアミレツ」「ゼルコバ」について話を聞き、最後にオグに話しかければ目的達成になるぞ。なお、トロッコのエリアにいるドワーフは、迷うと非常に見つけにくい。扉などを目印にしながら同じ所を回らないように注意しよう。

▲1人目は、鉱山の地下1階のトロッコのエリアにいる。

▲2人目は最深部に下りて、最初のT字路の右奥に。

▲3人目は、最深部の行き止まりにいるぞ。

Q：冒険の中盤で、弱いキャラを育てるにはどうしたらよいのですか？
A：キャラは友情値が高いほど強くなります。友情値を上げるには、まず下水道へ行ってスケルトンの前まで行きましょう。そこで「チャンクチケット」を使うと、スケルトンと戦闘になります。これを何度も繰り返せば友情値を上げることができます。ただし、これで上げることができる友情値には上限があるので注意しましょう。

PS アルティメット ファイティング チャンピオンシップ

一瞬で相手をタップアウトさせる関節技が確実に決められる、必勝パターンを伝授!

発売中 FTG
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC(1ブロック)

確実にタップアウトさせる戦闘術指南

通常のFTGとは異なり、打撃によるKO以外にも、関節技を完全に決めればタップアウト(ギブアップ)を奪えるこのゲーム。そこで、相手を確実にダウンさせ、関節技を決めるための効果的な戦術を紹介! さらに、相手の攻撃に対する防御法もあわせてお届けしよう。

◀逃げ場のない金網の中での、究極(アルティメット)の戦い方をキミにお届け!

STAND(立ち技)◉的確なタックルの入り方

まずは立っている相手をタックルで倒そう。しかし、近い間合いだと上段パンチ以外の攻撃で止められてしまい、そこからのコンビネーションでダメージを受けてしまう。そこで、最初はお互いの打撃が届くギリギリの間合いでけん制。こちらの打撃がヒットしたら素早く後ろに下がろう。すると相手が反撃してくるが、このときに相手が出した技が上段パンチならば、確実にその戻りにタックルを合わせることができるぞ。

▲打撃を当てたら、このぐらい間合いを離して…
▲相手の攻撃に合わせてタックルを出していこう。

POINT 敵のタックルはこう切ろう!

逆に相手がタックルを仕掛けてきたらどうするか。自キャラが腰を落とすまでに◎+⊗ボタンを連打すれば、防御可能だ。しかも、このコマンドの受け付け入力時間が長いので、一度食らっても切り返しが可能だ。

▶この姿勢になるまではタックルを切れる。動作開始から2秒ほどだ。

GROUND(寝技)◉素早く関節技に入るために

タックルで相手をダウンさせ、マウントポジションを取ったら、一気に関節を極(き)めたいところ。しかし、いきなり関節技を狙ってもなかなか決まるものではない。そこで、パンチを2、3発たたきこみ、相手の注意を打撃に向けよう。それから関節技を狙うと決まりやすいぞ。ただし連続でパンチを打つときに、同じタイミングだと返し技のエジキになるので、タイミングを変えながら打とう

◀▼返し技を食らうと逆にマウントポジションを取られてしまう。打撃のタイミングを変えながら攻撃し、相手がガードに徹しがちになったところで、一気に極めてしまおう!

POINT 敵の関節技はコワくないぞ!

逆に相手にマウントポジションを取られてしまった場合は、まずガードしよう。このときにヘタに返し技を狙わないように。失敗すれば大ダメージを受けてしまうからだ。そこで、相手の打撃をガードし、相手が関節技を決めにきたところで、◎+⊗ボタンで関節技防御をしよう。うまくいけば、体勢を入れ返せるぞ。

▲相手が関節技を狙うモーションになったら…。
▲◎+⊗ボタン連打でカンタンに防御できるぞ。

PS2 マッデンNFL スーパーボウル2001

初心者でもわかる、戦術の違いによるベストなフォーメーション選択を紹介!!

発売中 SPG
▶¥6,800
▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
▶MC2(500KB)
▶1～2人プレイ

状況別最適フォーメーションはコレ!

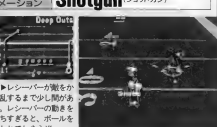
アメリカで最もメジャーなスポーツ、アメリカンフットボール(アメフト)の魅力をあますところなく再現したシリーズ最新作が登場。今回はそのアメフトで重要な要素であるフォーメーションを、攻撃状況別に分けて攻略していくぞ。初心者でもこれさえ読めば、タッチダウンをラクに決められるはず!

ゴールまで遠い場合 パス主体で攻めよう!

最適フォーメーション **Shotgun**(ショットガン)

ゴールまでの距離が遠い場合は、ランだと途中でつぶされやすいので、パスのほうが一気に距離を稼げる。これに最も適しているのがショットガン。パスを受け取る選手(レシーバー)が広がって走っていくので、敵のマークを振り切りやすく、また、かく乱しやすくなっているのだ。

▲▶レシーバーが敵をかく乱するまで少し間がある。レシーバーの動きを待ちすぎると、ボールを奪われてしまうぞ。

パス主体のオススメフォーメーション

フォーメーション	解説
I Form(I隊形)	実際のNFLでもよく用いられるフォーメーション。ショットガンよりも左右への攻撃の幅が広い。
Singleback(シングルバック)	最近用いるチームが増えてきたフォーメーション。レシーバーの数が多いので、より相手をかく乱しやすいぞ。

ゴールに近い場合 ランで突っ込もう!

最適フォーメーション **Near**(ニア)

ボールが選手の手から放れないぶん、確実に短い距離を稼ぐにはランプレイが有効だ。最適フォーメーションは、ニア。クォーターバックのすぐ近くに選手が多く配置されているので、敵のブロッカーをさらにブロックしやすい。また、ボールを持っているフリをしてかく乱もできるぞ。

▲▶正面からでもサイドからでも、多彩なランプレイを展開できるフォーメーション。反面、パスプレイへの移行は難しい。

ラン主体のオススメフォーメーション

フォーメーション	解説
Pro Form(プロ隊形)	NFLで最もポピュラーな隊形。主に、速攻を仕掛けるときに用いられ、状況によってはパスプレイにも移行可能。
Weak I(ウィーク I)	右側からのランプレイが中心となる。それを逆手にとって、右側に敵を集めてからのパスという戦法もとれる。

ディフェンス時には──すぐさま攻めに転じられるように

最適フォーメーション **4・3**(フォースリー)

敵のランプレイに対しては、COMが操作する自軍のブロッカーに任せておくだけで十分だが、パスプレイには注意。一度パスがとおると、そのままゴールまで持っていかれやすいのだ。最適なのはブロッカーの多い4・3。最後列のラインバッカーにより、パスをインターセプトしやすいぞ。

▲操作できる(名前が出る)選手をほぼ中央に。
▶敵ボールをインターセプトしやすくなるぞ!

ポイントQ&A

Q:「アルティメット ファイティング チャンピオンシップ」でCOM戦のコツはわかりましたが、友だちとの対戦でのコツはありますか?
A:上記のとおり、タックルや関節技は、対人戦でも慣れればまず食らうことはないので、スタンドでの打撃による攻撃がメインになるでしょう。このときに、COM戦のときよりも多めに打撃を出しておきましょう。そうすれば、タイムアップによる判定のときに、判定勝ちをおさめやすくなります。

就職実績ダントツ全国NO.1!!

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からライトウェーブ、ソフトイマージュ等を用いての3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」まで勉強します。(2年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

大学在学中にIT関連業種に就職を目指す! 平成13年4月開講、只今願書受付中

全国No.1の就職実績を誇る**東京ゲームデザイナー学院**で、次世代のビジネスに必要不可欠な**IT関連のスキル**を自分の都合に合わせて学ぶことができます。

コース			時間
ゲームプログラマーコース	月・木	火・金	午前コース/10:00~12:00
CGクリエイターコース	月・木	火・金	午後コース/13:00~15:00
キャラクターデザイナーコース	月・木	火・金	夕方コース/16:00~18:00
DTPデザイナーコース	月・木	—	夜 コース/19:00~21:00
Webデザイナーコース	—	火・金	各コース1年または2年間

2001年4月生募集中!!

名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

●アニメーター科/アニメーションクリエイティブ科/デジタルペイント科(仕上げ)/企画・シナリオライター科/CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科/コミックイラスト科/漫画・コミック同人作家科 ☎03-5350-2422

●アニメ声優タレント科 ☎03-5350-2441

2001年内定速報! ゲーム会社(専門職社員)就職者数 ダントツ全国No.1!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第6期生である2001年度卒業予定者が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職・正社員として大勢就職を果たしました。業界の常識を大きく上回るゲームスクール始まって以来の4年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 小川英里さん (株)フロム・ソフトウェア

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 森本浩文くん (株)フロム・ソフトウェア

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 松岡真作くん (株)フロム・ソフトウェア

ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 三浦朋宏くん (株)フロム・ソフトウェア

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 天野雅章くん マイクロソフト(株)[プロダクトデベロップメントリミテッド X-BOX事業部]

企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 大塚一貴くん テクモ(株)

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 橘 貫一くん サミー(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 辻本洋則くん データウエスト(株)

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 K・Sさん データウエスト(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 上田将嗣くん ナツメ(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 小山 宏くん ナツメ(株)

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 野原悟史くん (株)ゲームフリーク

ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 三浦康子さん (株)エイコット

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 田中智洋くん (株)スカラベ

企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 森田 悟くん (株)パンドラボックス

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 松島智之くん (株)サクセス

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 羽根田遥矢くん (株)ファミリーソフト

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 榎本真利子さん (株)ファミリーソフト

ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 M・Hさん (株)ファミリーソフト

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 鈴木 光くん (株)ジーアーティスツ

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 藤田泰弘くん (株)ジーアーティスツ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 後藤秀寿くん (株)エーアイ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 高崎 豊くん (株)彩京

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山崎謙次郎くん (株)彩京

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 M・Sさん (株)トライエース

ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 阿部由紀子さん アイディアファクトリー(株)

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 岡本仁志くん 魔法(株)

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 浜島昭夫くん (株)モノリスソフト

他に、写真・氏名公表は事情によりできませんが、以下のゲーム会社に就職が内定しています。(株)ナムコ、(株)カプコン、(株)O.L.Mデジタル、(株)インテリジェントシステムズ、(株)ネクステック、メディアビジョン(株)、(株)ウェイヴエッジ、(有)ピックバックエアリアル、(有)レオ、(有)ポジテック ほか多数

大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6 ※資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料) 只今、学校見学実施中!!

ウラワザデータベース 凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をくわしく書いて、右記のあて先まで！ 封書でもOKだけど、なるべくハガキで送ってください。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ。もちろん、ＦＡＸでの投稿も大歓迎！

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

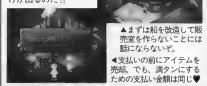
豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

今号の採用者：ＬＶ50（1名）／神奈川県 奥田亮太くん。ＬＶ20（1名）／東京都 三沢剛くん。

LV50 テイルズ オブ エターニア

★これでリッチな冒険が楽しめます!?

「テイルズ」の財テクを大公開！ ①バンエルティア号を改造して「販売室」を設置する。②ライフボトル（以下、Ｂ）とルーンＢ、レモングミ（以下Ｇ）、パインＧを15個、パナシーアＢ、ホーリィＢ、ミラクルＧ、ミックスＧ、アップルＧ、オレンジＧ、をそれぞれ14個用意する（すでに15個ある場合は１つ売ること）。③自販機の５カ所で上記のアイテムを「満タン」と注文する（必要代金は6,600）。④代金を支払う前に、上記のアイテムをすべて売る。このとき、ルーンＢを使ってミラクルＧを15個ともエリクシールに変換してから売ること（収入は195,870）。⑤代金を払って、アイテムを満タンにする。以上、①～⑤の操作を繰り返すだけで、１回あたり約18万ガルドものもうけが出るのだ!!

▲まずは船を改造して販売室を作らないことには話にならないぞ。

◀支払いの前にアイテムを売却。でも、満タンにするための支払い金額は同じ♥

LV20 テイルズ オブ エターニア

★イカサマならお任せ

アニメ放映も開始される「テイルズ」の小ワザを、続けてクローズアップ！ ここで紹介するのは、数多く用意されたミニゲームの１つ「ウィス」に関する、お得な（イカサマ？）ワザだ。方法はいたって簡単で、自分のターン以外（相手が札を出すとき）に、R1を押しながら✚キーを入力するだけ。✚左ならキール、✚上ならメルディ、✚右ならファラの手札が丸見えになってしまうのだ。これさえあれば、称号はイタダキ♥

編集部情報 COOL BOARDERS CODE ALIEN

★腕に自信がない人へ……

①隠しウェア出現：「LICENSE」モードの「PLATINUM」を取得すること。②全ステージ＆全モードセレクト可能：セレクトメイン画面で「LICENSE」にカーソルを合わせて、L1＋L2を押しながら□、△、□、△、□、□、△と素早く（1.5秒以内）入力。③「OPTION」に「CREDITS」（スタッフロール）追加：セレクトメイン画面で「OPTION」にカーソルを合わせて、L2＋R2を押しながら△、□、△、□、△、△、□と素早く（1.5秒以内）入力。

ウラワザ・The・ベスト・超凝縮

■キラーバス
★隠しルアー
まずは大会を勝ち抜いてステージ８まで進むこと。このステージでボス（明らかにほかの魚とはサイズが異なる巨大魚）を釣り上げよう。成功すると、ボスが加えていた隠しルアーが使えるようになるぞ。

■ラーメン橋
★のぞき!?
２日目以降に発生するラーメン勝負を回避して店じまいをする。次に、ラーメン屋手前のマスに止まり、映画館のある方向を向いたまま✚右上を入力。成功すると……。

■チェックメイト
★隠しキャラ出現
タイトル画面で✚左、上×２、右×３と入力してから「フリー対戦」を選択すると、最強の隠しキャラが出現するぞ。同様に、L1×3、R1×３と入力すると、もう１人の隠しキャラが出現するのだ。

注＝再録されたウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください（バグ系はとくに注意!!）。

✷DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口
DPSコロシアム On Magazine

●正式募集種目「MotoGP」の最終集計結果：優勝・もこり（神奈川県）2分01秒246 使用マシン：Ki シミュレーション：ON

記録作りに挑め!!

「DPSコロシアム」では、読者がＰＳのゲームでたたき出した記録を大募集しているぞ。種目によっては右のようなステキな特別賞品も用意されているので、腕に自信のある人はぜひ参加してみよう。

◀「ぷよぷよＢＯＸ」の種目では、上位５名に、オフィシャルイラストレーターによる直筆のサイン入りイラスト色紙をプレゼント！ ふるって参加しよう!!

正式募集の紹介 ▶ キミの記録も募集中!!

新登場 テイルズ オブ エターニア

ルール：ミニゲームの「海戦ゲーム」でスコアを競う。設定などの制限はとくになしだ。このミニゲームについて詳しく知りたい人は、Vol.166のP.56を参照しよう。

申請：ハガキには「TOE（海戦ゲーム）」と明記して「記録」を書こう。また、「TOE」で記録を募集してほしい〝ルール〟のリクエストも受け付けているので、よろしく！

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶３月20日消印有効

募集中 ぷよぷよBOX

ルール：「ぷよBOX」の中で「ひとり」の「ごちゃまぜ」でスコアを競う。コースは甘口、中辛、辛口のどれでもOK。そのほかの制限はとくになし。特別賞品も用意するので、乞うご期待！

申請：ハガキに「ぷよぷよBOX」と明記して「記録／甘口、中辛、辛口のどれを選んだか／ぷよ、通、SUN、よ～んのどれを選んだか／どのステージまで進んだか」を書こう。

●記録確認にメモリーカード使用
●しめ切り▶２月20日消印有効

参加方法その１▷ハガキで記録申請

記録申請の方法 記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。

申請ハガキのルール 原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので注意しよう。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合、「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。また、当コーナーへの意見などを書いてくれてもＯＫだ。

エントリーのルール 記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため、編集部から通知があった場合のみ、記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

参加方法その２▷インターネットで記録申請

記録の申請は、メールで行うことも可能だ。詳しい記録の申請方法については、ホームページの中で説明しているので、実際にアクセスしたときに確認してみよう。メールなら郵便局の業務時間に関係なく申請できるので、時間ギリギリまでねばれるかも!?

送り先 コロシアムのホームページ（アドレスは下記参照）まで

送り先 〒101-8305（株）メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●記録発表： 2月20日消印有効（ホームページは同日17:00しめ切り）▶ 3月23日発売の本誌「DPSコロシアム」とホームページの専用ボードに掲載

アクセスしてみよう!! http://www.dengekionline.com/ ※電撃オンラインのトップページから、電撃タウン・電撃マンション・電撃プレイステーションの部屋・DPSコロシアム 新世紀殿入伝説、と進もう！

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に1000円」、49～20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

鬼武者 はじめて物語

『バイオハザード』、『DINO CRISIS』シリーズの流れを汲む、ファン待望の期待作『鬼武者』がいよいよ発売！ 斬る爽快感を徹底的に追及した戦国サバイバルアクションの魅力を徹底的に紹介するぞ。21世紀の幕開けを飾るにふさわしい超大作。この完成度をキミ自身の目で確かめてほしい！

まんが／岩瀬さとみ

●『鬼武者』の公式ホームページもオープン！→http://www.oni-musha.com/

斬って斬って斬りまくれ！ 刀にやどる、魂の一撃を!!

その1

●PS2の性能をフルに生かしたカプコン会心の超大作

'99年4月の発表以降、多くのゲームファンの注目を集めてきた話題の戦国サバイバルアクション『鬼武者』。当初はPSで開発されていましたが、PS2へとプラットホームを移し、グラフィックをはじめとして、さまざまな要素を一新！ あらゆる意味でパワーアップしました。そして、発表から約2年の歳月を経て、ついに本作が完成したのです。

物語の舞台は、天下統一を巡る戦乱が続く戦国時代。稲葉山城に起きる奇怪な事件と、それに立ち向かう侍の活躍を描いていきます。そんな時代背景もあって、織田信長や木下藤吉郎などの有名人も登場。物語を盛り上げてくれます。

さて次に気になるゲーム内容ですが、基本的には『バイオ』、『DINO』シリーズと同じ3D・ACTです。プレイヤーは、主人公の明智左馬介を操作して、幻魔と呼ばれる怪物と戦い、さまざまな仕掛けを解いていくことになります。本作の最大の魅力は、なんといっても敵を斬る爽快感でしょう。刀や剣を武器にバッサバッサと敵を斬り倒していくアクションは、とりこになること間違いなしです！ 斬るか斬られるか……緊張感あふれる真剣勝負。やり込み要素も満載な本格派ACTのこの作品。ACT好きの人なら大満足できるハズです。といっても複雑な操作は必要ないので、初心者の人も気軽に遊べます。また、PS2の性能を生かしたキレイなグラフィックも大きな見どころの1つ。キャラクターのモデリングやモーションキャプチャーに至るまで、最新技術と開発スタッフの総力を結集したリアルな映像やムービーは、まさに必見！ PS2を持っているなら1度はプレイすることをオススメします。

▲オープニングをはじめ、ストーリーの随所に盛り込まれたCGムービーの迫力はスゴイの一言。

鬼武者の基本
その1
操作

基本的な操作は3DACTの定番!!

方向キーの上を押すと主人公がどんな所にいても向いている方向に進む

(□)ボタン

通常攻撃
連打することで連続斬りとなる

↓＋(□)：蹴り

攻撃力は低いが小型の敵なら転ばせて蹴ちらすことが可能.

敵が倒れているそばで(□)
:追いうち

威力は大きいが攻撃中はスキだらけ. 敵が近くにいるときは使わない.

(×)ボタン

魂の吸収
魂は色によって効果が違う.

魂は3種類

赤：魂ポイント. たまると武器や玉, アイテムなどを強化することが可能.

黄：吸収すると左馬介の体力が回復

青：鬼力ゲージは「戦術殻」を使うと減少する.

(◎)ボタン：調べる

壁沿いに走りながら◎連打でアイテムを取り逃さないように!!!

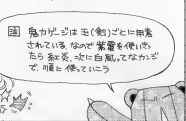
ササササ

(△)ボタン

必殺技ともいえる「戦術殻」を使用する. 一撃の破壊力はバツグン

紫電：連続して敵を斬ったあと落雷を浴びせる. 最初の一発目がスラないと効果がない.

紅炎：前方に炎をとばす. 基本的に敵を追いかけないので, その方向に向いてから放つように

白風：自分を中心に竜巻を発生させる. 高いところの敵にもダメージを与えられる.

注 鬼力ゲージは玉(剣)ごとに用意されている. なので紫電を使いきったら紅炎, 次に白風ってなカンジで, 順に使っていこう

斬って斬って斬りまくれ! 刃にやどる、魂の一撃を!! その2

●ボタン連打でOK……というわけにはいきません。

次は基本的な戦闘アクションと操作法の説明。本作は攻撃方法だけでも多くのパターンがあるので、それぞれの特徴を把握して、うまく使い分けましょう。

【構え：R1ボタン】 構え中は、一番近くにいる敵をロックオンした状態となり、✚キーの左右でサイドステップが可能。敵の近くをぐるぐる回りながら攻撃できるのが最大の利点です。基本的には「サイドステップ→攻撃」というパターンを繰り返せば、楽に敵を倒せます。

【斬りor連続斬り：□ボタン】 □ボタンを押すと刀を振り、タイミングよく続けて入力すると連続斬りになります。連続斬りの回数は、武器によってさまざま。攻撃スピードやリーチも違うので、うまく使い分けましょう

【突き：構え中に✚キー上＋□ボタン】 斬りよりもリーチが長く、少し離れた場所から敵を攻撃するときに便利。

【蹴り：✚キー下＋□ボタン】 蹴りは、敵を転ばせる効果があります。基本的には「敵を蹴り倒して追い打ちでトドメ」という連携がオススメです。また、蹴りは敵の攻撃を中断させることもできます。

【斬り上げ：敵に密着して構え中に✚キー上＋□ボタン】 コマンドは突きと同じですが、こちらは敵に密着していないと出せません。この攻撃は、蹴りと同様に敵を転ばせることが可能で、追い打ち攻撃としても使えます。

【追い打ち：倒れた敵の近くで□ボタン】 その名のとおり、倒れた敵を攻撃してダメージを与えます。連続斬りや蹴りで敵を転ばせ、追い打ちでトドメを刺しましょう。

【防御：L1ボタン】 左馬介が防御の構えをとり、敵の攻撃を防御します。360度どの方向からも防御できますが、弓矢は正面か横からでないと防御不可能。また、防御不可能な攻撃をする敵もいるので、注意しましょう。

▲左馬介のアクションは多彩！ なお、かえでも操作可能ですが、詳しくは次号の攻略記事で。

L1ボタン
防御

一部の攻撃を除き
ほぼすべての攻撃を
ガードする。

R1ボタン
刀を構える

敵の方向を向いたまま
移動できる。
ロックオン

刀を構えながら

敵の近くで↑+□=斬り上げ
倒れている敵や空中の敵にもヒットする
敵と離れた位置で↑+□=突き
リーチが長く、間合いをつめられる。

方向キーボタン連打
鍔迫り合い

敵が防御中に攻撃を
仕掛けると起こる。
その状態で連打に成功
すると敵を投げとばす

鬼武者の基本
その2
装備

刀

雷斬刀：攻撃力、スピードのバランスが
良い。連続攻撃は4回まで。

炎龍剣：一撃の威力は大きいが攻撃の
スピードが遅い。
連続攻撃は3回まで!

疾風刀：規制により詳しい性能は謎だが
名前から想像すると攻撃のスピード
がスゴイに違いない。

玉

玉には前述の
「戦術殻」以外に
扉のカギとして使用
する場合もある。

例：赤い玉が2つ
扉を封印して
いたらレベル2
以上の紅炎が
必要。

弓

弓と矢を入手
すると使えるよう
になる。

斬って斬って斬りまくれ! 刃にやどる、魂の一撃を!! その3

●魂を吸って玉や刀を強化強化強化!!

『バイオ』シリーズと『鬼武者』の大きな違いの1つが「魂の吸収」です。魂は、敵を倒したりボスにダメージを与えたりすると出現するので、Ⓧボタンを押して「鬼の籠手」に吸収しましょう。その魂は全部で3種類。まず赤い魂は、吸収すると「魂ポイント」がたまります。これは、RPGでいう経験値やお金に相当するもので、たまったポイントを消費して、玉や武器、回復アイテムを強化することができます。黄色い魂を吸収すると、左馬介の体力が回復し、青い魂を吸収すると「鬼力ゲージ」が回復します。上で紹介している「戦術殻」を使うためには、この「鬼力ゲージ」が一定量以上たまっていなければなりません。さて、3種類の魂のうち、特に重要なのが赤い魂です。赤い魂で強化できるものは大きく分けて、玉、武器、回復アイテムの3つ。このうち、玉と、武器にはレベルがあります。レベルアップすると、前者は「戦術殻」の、後者は通常攻撃の威力がアップするので、ドンドン魂を集めて強化していけば、攻略が楽になるのです。また玉は、一部の扉の封印を解くための鍵の役目を果たします。しかし、扉の封印にもレベルがあり、玉がそのレベルに達していないと、封印を解くことができません。したがって、ゲームを進めるためにも、玉は優先的に強化していきましょう。魂を効率よく稼ぐには、一気にたくさんの魂を吸収するのがポイントです。そうすれば「コンボ」が成立し、ボーナスが加算されるので、より多くの「魂ポイント」を得ることができます。「コンボ」を狙うときは、たくさん敵が出現する場所を選び、限界まで出現させてからまとめて倒すのがいいでしょう。ちなみにDPS編集部では、天守閣入口前の広場で稼いでいる人が多いようです。

▲玉を強化すれば、「戦術殻」がパワーアップ！威力だけでなく演出も超ド派手なものに!!

斬って斬って斬りまくれ! 刀にやどる、魂の一撃を!! その4

●『鬼武者』から当時の時代背景を楽しむ

『鬼武者』に登場する人物のうち、織田信長や木下藤吉郎（のちの豊臣秀吉ですね）が戦国時代に実在した武将だということは、みなさん知っていますよね？　でも、主人公の明智左馬介も実在した人物だと知っている人は、あまり多くないのではないでしょうか？　史実の左馬介(明智秀満という名が一般的なようです)は、信長が討たれた「本能寺の変（天正10年／1582年)」の首謀者、明智光秀のおいにあたり、左馬介自身も光秀軍の兵として、本能寺の変に参加しています。ゲーム同様、史実でも左馬介と信長は、因縁深い間柄だったのです。では、『鬼武者』の時代（永禄４年／1561年）を簡単に紹介しましょう。まず永禄３年（1560年)、つまり『鬼武者』の物語の１年前、有名な「桶狭間の戦い」がありました。これは、まだ尾張（名古屋）の弱小大名だった信長と、隣国の三河（愛知県)、駿河・遠江（静岡）を治める有力大名の今川義元との戦いで、驚くことに２万5000人の今川軍に、わずか2000人の織田軍が勝利してしまいます。そして、織田家はこの戦いを境に勢力を拡大し、ゲームの舞台となる稲葉山城がある、美濃（岐阜）にも進出するようになるのでした。『鬼武者』はちょうどその頃の稲葉山城を舞台にしたゲームなのです。さて最後に、発売されるであろう『鬼武者２』への希望をいくつか挙げていきます。まず、もう少しボリュームアップして、長く遊べる作品になるとうれしいです。刀や戦術殻の種類がもっと多ければ、戦いの幅がさらに広がって楽しい気がします。また、パズルなど謎解きが苦手な人への救済が、もう少しあってもよかった気も……。とはいえ、３Ｄ・ＡＣＴのなかでも完成度はピカイチの『鬼武者』。ＡＣＴ好きなら絶対プレイすべき１本です。

▲ＡＣＴ初心者でも簡単操作で戦闘を楽しめ、上級者にも極めがいのある秀逸なシステムに脱帽。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール ▶ クリーニング屋の店員、和菓子職人（アルバイト）などもしていた苦悩するイラストレイターさん。最近はいつも何かにおびえているとか…。そんな彼女に応援のハガキを！

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

まだまだ寒い日が続きます。暖房器具が手放せませんね。体を暖めながらコラムスを読んで、脳も暖めてみては？

★磯野カツオと 魔の31日

私はスケジュールを立てるのが昔から苦手で、さらにスケジュール通りに行動するのも苦手です。小学生の頃の夏休みなんかは、いちおう宿題をする計画は立てるのですが、結局8月31日になって慌てふためくのです。

ゲーム開発も、スケジュールを立てて、それにそって進めていくわけですが、自分がどれくらいの時間でどれくらいの仕事が出来るのかというのは、なかなか把握しづらいものなのです。過去に、自分でスケジュールを立てたにもかかわらず、予想よりはるかに仕事速度がのろかったため、周りの先輩方に多大なご迷惑をおかけしたこともありました。うろたえたりボウゼンとしたり、そんなしくじりを繰り返すうちに、よい知恵や悪知恵を覚え、現在ではそれほど困ったことにはなりません。しかし、やはり100%自信が持てないのです。思うようにアイデアが出ない日もありますし、ポンポンが痛くなって何もできなくなる日もあります。調子よく仕事が進んでいたとしても、完全に終了するまで私の心は穏やかではありません。今、パソコンが壊れたらどうしようとか、地震が起こったらどうしようとか、常に不安にかられるのです。あらゆるアクシデントを考慮した余裕のあるスケジュールが望ましいのですが、なぜかいつも、スケジュール表は隙間なく埋まってしまうのです。それが現実なのです。

仕事がちっともはかどっていなくても、しめ切りはやってきます。こんなとき、何かを犠牲にして時間を捻出するくらいしか策がないのですが、まれにしめ切り間際にすばらしい力を発揮する人がいます。あと3日はかかるだろう、間に合わないだろうと思われた仕事を、1日でやってしまうのです。そのような人には、一時的に何かの神さまとか**すごいたぬき**などが乗り移っているのだと思います。私にもいつかそんなたぬきが舞い降りてくるのではないかと、しめ切り前にはいつもお待ちしていますが、今日も来ないみたいです。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 2001年になって初のエッセイです。今年のゲーム業界、新ハード続出（予定）で、どうなるのやらわからない波瀾万丈な予感がしますが、ともかく今年もお願いします。

★ついにXboxがお披露目されたぁ〜!

ゲームマシンの新たな黒船、Xboxのデザインがついに発表された。Xboxはマイクロソフト（以下、MS）がこの秋発売を予定している家庭用ゲーム機。特徴としては、OSにウィンドウズのカスタマイズ版を使っているので、パソコンとの親和性が高いことなど、さまざまな点で「パソコンライクなマシン」であるということだ。極端なことを言うなら、ウィンドウズからゲームに不要な部分を取り去ったOSを搭載した「ゲームに特化したパソコン」とイメージすればいいわけだ。

というわけで、Xboxのハード上の一番の特徴は、当然「パソコンからいらない物を取り去った作り」。これは当然、パソコンでゲームを作ってきた人間にとっては楽なことであり、武器になる点なのだが、それが同時に問題点でもある。

まず、パフォーマンス（性能）の問題。

むろん、発表されているスペックだけを見るなら「現在までに発表／発売されているゲーム機の中では最高」だし、MSも実現可能だと計算しているのは当たり前のハズ。だが、ともかくゲーム機は性能的にはやたらめったら速度が要求されるハードウェアで、しかもパソコンほどにはリソース（使えるハード資源）が多くない（これはXboxも同じだろう）。そこに「基本的にはゲームに向いているとは言い難い設計のウィンドウズ」をカスタマイズしたOSが載っているのだ。どうしても、ある程度のパフォーマンスは犠牲になってしまうのではないか……などと心配してしまう。

これがパソコンならば「OSが遅いなら、CPUを高速にすればいいや」とか「ビデオカードを取り替えよう」とか「メモリを増やそう」なんてワザがある。しかし、ゲームマシンではそうもいかないため、本当に大丈夫なのかなあ……などと思ってしまうわけだ。

次の問題が、同じくパフォーマンスのUMA関連。UMAというのは、要は「絵に使うメモリ」と「ゲームのデータとプログラムを入れるメモリ」を同じ場所に入れる、と理解すればいいのだが、これは残念ながら「ハードの性能が発揮されない」という声もある設計なのだ。MSは「UMAでも性能は発揮される」と主張しているし、それを信じるだけの理由も並べられてはいる。しかし、UMAでパフォーマンスが出るという話には、にわかには信じがたい要素も多々あり「何か制限があるのでは…」と邪推もしてしまう。

と、まあハードの内側の話はともかくとして、そもそもXboxを取り上げたのは、デザインが発表されたからなのだが……デザインは……。本来はその話を書こうとしていたのだが、紙数がもう尽きてしまった。１つだけ、コントローラは日本人用にカスタマイズされると信じたい（笑）。

アメリカ人にはウケるクールなデザインなのかもしれないが、ゲーム機はお部屋のインテリアにもなるのだから、性能はともかくとしても、デザインは、もうちょっとうるさくないようにして欲しかったなあと。結局は、ソフト次第だけどね。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下 近況 前回の年越しと同様のスケジュールで日本へ行ってまた帰ってきました。現在は時差ボケのせいか、新世紀どころか、新年になった実感も希薄なのですが、実はみんなそうかもね。

★殿下の訪日日記（世紀末&新世紀編）

12月×日：サンフランシスコ国際空港発のＵＡ853便は正月休みということで満員状態。機内上映の映画は、ブルース・ウィリスの「キッド」が意外におもしろかった。

12月×日：成田到着。家族連れのせいか、いつもはノーチェックなのに今回は税関でお土産について聞かれた。ヒゲに長髪のやや怪しげな風体のせいか？　電車の待ち時間にドアを開けているのが許せないほど日本は寒い。

12月×日：歓迎のご馳走を食べ過ぎたせいか早朝に胃痛で目覚める。その後テレビを見ていると、日本のテレビ番組＋CMはおもしろすぎる。テレビを見る人が多いせいだろうけど、それが映画館で映画を見ないとかの現象にも影響していそうな気がする。

12月×日：親戚に頼まれて横浜のヨドバシカメラでノートパソコン、プリンタ等を購入。トータル予算20万円でもかなりの性能のものが買えてびっくりしたが、ずぶの初心者にインターネットと文書の印刷を教えるのはかなりたいへんだった。ファイルの概念やカーソルなんて言葉まで教えないといけないのだ。

1月×日：年が明けた実感なし。今回やっと買ったPS２で『鉄拳TT』をプレイするが、昔のシリーズを初めてやったときの感激はない。とくに倒れた敵のピクピクがいつも同じなのが興ざめだし、リプレイもワンパターン。『GT３』早く出ないかなー。

1月×日：娘の夢だったピューロランドに総勢８人で遠征。寒い日だったので屋内なのがうれしい。いろんなショーが大人の男でも飽きないように工夫されている感じ。なんでも高くてお金はかかったけど、世界に進出するサンリオパワーを感じた意義ある１日。

1月×日：一般的な仕事始めの日。昔の職場メディアワークスを訪問。電撃PS、電撃王、G'sの各編集長と昔話に花が咲く。早々に失礼して神保町で本を探索。秋葉原には時間がなくて結局行けず。

1月×日：高校時代のサークル仲間と飲み会。不景気面の中で羽振りが比較的いいのは公務員だけ。俺たちの払った税金でいい思いしやがってと言いかけたが、わたしはもう消費税とかの間接税しか払っていないのでした。

1月×日：気がつくともう帰国日。ゲームボーイカラーと『ドラクエ３』を買ったので帰りの機内はとても楽しかったけど、３歳の娘に渡したら７時間分のデータを一瞬で消されてしまった。データの保護にはパスワード機能が必要でしょう。本気でお願いです。

イラスト／山師

任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光 プロフィール ▶ さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG-SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

★ファンとして、仕事としての『スパロボ』三昧!

昨年末、某イベントのバンプレストブースにゲスト出演した。2日間に渡り、『スーパーロボット大戦α外伝』について熱く語る(笑)のがオレの役目なのだが、計6ステージ(1ステージあたり30分)もあるので、けっこう大変かなぁ〜と思われた。しかし、そんな心配は無用だった。オレともう1人のゲスト稲田徹クン(「ターンAガンダム」のハリー・オード役で、同じ事務所の後輩)、そして、プロデューサーの寺田貴信さんの3人で、ステージ、楽屋裏問わず、スパロボ談義に花が咲きっぱなし(笑)。「よくまぁ〜、そんなに話すネタがあるな…」みたいに思われてたんじゃないかなぁ〜。周りの人たちに(笑)。でも、ホントに好きなんだからしょうがない(苦笑)。

今回のイベントで、オレが1番楽しみにしていたのは、〝ウイングゼロカスタム〟と〝サイバスター〟のニューグラフィックが拝めること♪『スーパーロボット大戦α』から変更されてないキャラもいる中、ニューバージョンにして頂けるのは、とても光栄だった♪ 寺田さんは、初め、〝ウイングゼロカスタム〟と〝サイバスター〟は、そんなに変更する予定はないとおっしゃっていたのだが、音声収録のときに「是非、カッコイイのお願いしますっ!」とかってお願いしちゃった(苦笑)。そのせいで、余計なお仕事増やしてしまってスイマセン(苦笑)。でも、元はと言えば、音声収録のときに、寺田さんがオレに用意して下さったビデオが始まりなんだよね〜(苦笑)。そこには、今回新たに加わるキャラたちのグラフィックが収録されていたのだ。その中で、翼のエフェクトがとてもキレイなキャラが…。そんなの見せられたら、本家ウイングのグラフィックが気になるでしょ! まぁ、そんないきさつなんですよ(笑)。でも、寺田さんも「やっぱり気になります?(笑)」って感じで、ある程度オレの反応を予想していたのだ(苦笑)。で、その交渉の成果は……。もう、最高にイイ♪ 言ってみるもんだ。マジで、前回の何倍もイイ! 前回は、ただバスターランチャーを撃つだけって感じだったけど、今回はその前に、翼をはためかせるアクションがあるのだ! そして本編のラストシーンのような銃の発射! それだけでも充分満足だったが、その攻撃よりも威力の劣るビームサーベルでの攻撃シーンも最高にカッコイイのだ。ここでも翼がイイカンジ。〝ウイングゼロカスタム〟だけでなく、〝サイバスター〟も凄かったよ〜。特に、アカシックバスターは、絶品! この2つのマシンが好きな方は超期待しててね♪ それぞれのグラフィックを担当して下さった方々、緑川は心から感謝しております。また次回もよろしくお願い致します(笑)。実は、1日目のイベント終了後、寺田さんが泊まっているホテルに稲田クンと招待して頂き、『スーパーロボット大戦α外伝』のリニューアル画像を見せて頂いたのだ♪ 開発時間が無い割には、想像以上の数が変更になっていてビックリ! 寺田さんも知らないうちに、スタッフの方に変更されているところもたくさんあったようで(愛ゆえに、さらに凝ったモノにしてしまうらしい)、「やられた」って顔をして笑っていたのが印象的だった(笑)。いろいろと見せて頂いてるうちに、例の翼のエフェクトがキレイなマシンの登場となった。収録のときは羨望の眼差しで眺めていたのだが、〝ウイングゼロカスタム〟のニューバージョンを見たあとでは、それもかすんで見えたほど(笑)。それと、毎回気になるのが隠しキャラ! 何と、1つだけ見せて頂きました。実はこれ、オレが今一番乗ってみたい機種なんだよね〜♪ でも、何でこんなマニアックなものを登場させたのか謎だったので訪ねてみると、どうやら寺田さんの趣味らしい(笑)。いや〜感謝感謝! よ〜し、何が何でもゲットしてみせるぞ〜! でも、どうやら、このマシンが一番手に入れにくいらしい(汗)。2日目のイベントは、1日目よりも長丁場だったが、昨日特別な映像を見せて頂いたので、さらに会話が弾んだのは言うまでもありません(笑)。今回、新しく加わるシリーズの中でオレが1番注目しているのは、オンエア一時も大好きだった『戦闘メカ ザブングル』。個人的にはあまり強そうには思えないマシンなのだが、新登場ということもあってか、かなり強いらしい(笑)。それはそれで楽しみ♪ この作品、音楽もいいんだよね。オレ、当時、音楽集買ったもの(笑)。「戦闘メカ ザブングル」は、富野監督曰く、「伝説巨人イデオン」で、人を殺しすぎた償いで作った作品らしい。そんなワケで、かなり愉快な展開になっている(でも、押さえるところは、きちんと押さえてあるのだ。ちなみにオレのオススメキャラクターは、ファットマンとティンプ。このそれぞれのキャラクターを演じているのは同じ声優さんで、銀河万丈さん)。『スーパーロボット大戦α外伝』発売前に、是非チェックしておいてほしい! オレは声優の中では、かなりのスパロボ好きだが、稲田クンも相当なものだ(笑)。彼が「ただでいいので、テストプレイのお仕事とかあったら、是非、手伝わせて下さい」と寺田さんにお願いしたら、ちょうどいろいろな人の意見を参考にしたかったらしく、何と快く承諾してくれたのだ(驚)。家庭のこともあるので、さすがにオレは、長丁場のテストプレイは無理だなぁと思っていたら、少しの時間でも全然構わないと言って下さったので、お言葉に甘えてちょこっと参加することに。発売前にプレイ出来るなんて、嬉しいなぁ〜。ホント楽しみ楽しみ♪ もちろん、楽しむだけじゃなく、ちゃんとお仕事してきますね(笑)。

イラスト/トモ

流通の鬼かまやんが斬る! PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★2001年ゲームの展望 その2ーオンラインゲーム編

21世紀もあっという間に1カ月が過ぎようとしています。冬の寒さもピークとなっていますね。温暖化気味だったここ数年に比べると、今年は少し寒さが厳しいようです。つい外に出るのがおっくうになり、暖かい室内でゲーム……というと、健康によくはないですよね。いや、自分のことです。反省せねば…。

最近熱中しているのがDCの『ファンタシースターオンライン』(以下PSO)です。これはTVゲームとしては初の本格的オンラインゲームソフトです。オンラインゲームとは、インターネットのようなパソコン通信網=ネットワークを利用して、対戦や同時プレイができるゲームのことをいいます。

昨年からお話しているように、TVゲームの次のキーワードは「ネットワーク」です。こうした対戦などのゲームだけではなく、メールサービス、情報の配信や交換、ゲームソフトのダウンロード(通信でプログラムを配信すること)、ショッピングなどさまざまな可能性が広がります。

まずは現状をしっかり把握するために、先陣を切って発売された『PSO』をプレイしてみなくては、とゲームを始めました。『ディアブロ』などのパソコンのオンラインゲームにハマった経歴を持つ私が、『PSO』にハマるのは当然といえば当然でした。

また、知り合いのゲームプログラマーや、そのネット仲間が多数参加してますので、お誘いも多くなります。オンラインゲームで会って遊ぶという場合には、距離の制約がなくなります。電車や車で出かける時間が不要で、ちょっと空いた時間に一緒に遊ぶということが可能なのです。

ヒットするゲームに共通の特徴として、コミュニケーションを円滑にするというポイントがあります。対戦格闘ゲームなどのように、直接「人対人」でプレイすることによってコミュニケーションを楽しむものや、共通の話題を提供することによってコミュニケーションを促進するものもあります。

例えば『ドラゴンクエスト』のような大作は、プレイする人が多いので共通の話題を提供できます。「ここで詰まっちゃった」とか「そのアイテムどこにあった?」なんて話をしたことがあるでしょう?『ポケットモンスター』などは対戦と話題の両方ですが、後者の要素も大きいですよね。

たくさんの人が同時にアクセスしてプレイするオンラインゲームでは、こうしたコミュニケーションを楽しめることが大きなメリットとなります。東京にいながら北海道や沖縄の人と、将来的には海外の人とも会話を楽しみながらゲームができるのです。

こういう風にお話すると、オンラインゲームはいいことばかりのようですが、問題点もまだまだ多いようです。

まず、ネットワークに接続するための設定が面倒なことです。もちろん、昔のパソコン通信などの設定の難しさを思えば、比較にならないくらい簡単になっています。しかし、ゲームをプレイするために接続しようとするユーザーのなかには、パソコンなどでインターネットの設定をしたことがない人もたくさんいるでしょう。

そうした人に「希望するアカウントを入力する」といったって、理解できるワケがありません。また、自分の使っている電話回線の種別は何かとか、どのコースを選んで契約したらよいのかとか、悩みそうな項目がたくさんでてきます。近くにこうしたことに詳しい友人でもいれば別ですが、ここで挫折してしまう人も多いでしょう。

また、設定のためにデータを入力するのに、コントローラだけではとても不便です。オンラインゲーム上でチャット(ネット上での会話)をすることもありますから、キーボードやマウスといった周辺機器も必要になってきます。それだけ余計にコストがかかることになります。

『PSO』ではコントローラだけでもチャットが楽しめるように、そうとう工夫されていて、システムとしては大変よくできているのですが、やはりキーボードで入力するのにはかないません。

もう1つの大きな問題点が接続するための費用です。これには電話代などの通信費と、インターネットへの接続利用料金の両方がかかります。例えば一般的な電話回線を普通に使うと市内で電話料金が3分9円前後です。従量制(使っただけ支払う方式)でインターネットに接続すると利用料金が3分10円です。

これで1時間プレイすると約380円の接続費用がかかります。「なあんだ、たいして高くないじゃん」と思うでしょ? ところが1日2時間、月に20日遊んだとしたら1万5千2百円になってしまいます。

もちろん「テレホーダイ」や「フレッツ」などの定額サービスを使ったり、激安のプロバイダー(インターネット接続サービス会社)を利用したりと、節約する方法も多くなってきました。これらを活用すれば接続料金をグッと低減することは可能です。

しかし、申し込みが面倒だったり、どのサービスをどう使えばいいのかわかりにくかったりで、なかなか思うように活用できない人が多いようです。

■日本のIT革命が遅れているのは、こうした通信コストの高さに原因がある、と断定している経済学者も多いのです。ここはIT革命に燃える首相に通信費大幅値下げを敢行してほしいですね。そうすれば思う存分オンラインゲームがプレイできるようになりますよ。

イラスト/菅野博士

それはどういうつもりなの？ と聞かれても好きだからとしか答えられない……
そんな貴方のための読者参加型ハガキページだと思いたいですけど、どうでしょう？

PSの奴隷

まんが／岩瀬さとみ

あっという間にもうすぐ2月！ なんでこんなに速いのでしょうか？ こないだまで2000年うんぬんって盛り上がってたのに。誰かヘイストかけたのかなぁ？ たまに1日くらい跳ぶしね。ポーンと。

「PSの奴隷」は素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！ ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ1枚の方が採用率は高いです。21世紀はeメールではなく、ハガキの時代ですよ！ いや、コレ本当。笑。

DのPS（ムダなこと言っちゃう） Dengeki no DO

オレのお昼は同棲中のミユキちゃんのお手製だ。まあとはいっても彼女はそれほど料理が得意じゃないのでおにぎりなんだけどね。まあでも、ちゃんと毎日具を変えて工夫してくれるので、「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える心とか、本当のコトが書いてあるのが特徴です！」ってのと良い勝負って感じかな。さてと今日の中身は……お？　ミジンコの醤油漬けかぁ。いいねぇ。好きなんだよね。これにキュウリの生クリームあえがあれば完璧！　ステキー。ということで、今日も幸せなお昼ご飯でした。

やるときはやらないと

明けましたね。しかし。1月は受験生にとってまさに正念場。というか、2月も正念場。そしてさらに3月からは来年の受験に向けてみんなが、ガンバリ始める正念場。ということで、正念場ばかりです。燃えるよね。正念場は。

▲千葉県　明石知子さん：おめでとうございます！　前号の作業自体は世紀末でしたから、正確には今号が21世紀の初仕事。ガンバリます。なので21世紀もよろしくお願いします。

▲青森県　コン助さん：入れといたはずなのに無くなってる五百円玉……。どうしちゃったんでしょうか？　気になりますよね。おこづかいとしては大金ですし。

▶東京都　天然オリゴさん：本誌で採用されたハガキもちゃんと、攻略＆設定本「電撃ガンパレード・マーチ」に収録されます。発売日等まだ未定ですがちゃんと発売されますのでご期待ください。

▲鹿児島県　猫ノ都りとろさん：コンタクトって徹夜するとゴロゴロして痛いんですよね。なので編集部はメガネ率が高いです。顔を洗ったりするときにちょっと不便ですしね。

▲広島県　三貴由里さん：純正メモカって売り切れてることが多いんですよね。まあ、非純正でも15ブロックのモノなら大丈夫ってウワサも聞きますけど……。どうなんでしょう？

▲宮崎県　秋山たつみさん：お色気キャラなのに……笑。スタイナーは鈍感っていうか、序盤うるさいですからね。能力値を受け継いでベアトリクスがパーティにって思った人も多いかも。

▲神奈川県　ミミズクさん：ゲームとしては……が、雰囲気とかデザインのセンスはスゴイですよね。

▲東京都　吉良さん：シンクロ率抜群ですからね。彼ら。そばにいればいるほど強いとか？

▲北海道　瀬野真理さん：こたつでハガキはかなりいい感じですよね。幸せな気分です。

▲宮崎県　ひなせさん：楽晴らしき懺悔ロード。突っ走りがいがあります。どーん。

▲大阪府　雨宮五月さん：想像しないとダメですからねぇ。真実は攻略本で……笑。

▲兵庫県　辻ベル子さん：こないだモデルチェンジありましたからね……しばらくは……。

▲東京都　津丸さん：そういうはまるポイントで大事ですよね。人ごとに違いますし。

▲群馬県　リジュさん：そうですよね。1人の意見よりも多くの意見。沢山の意見が大事です。

▲広島県　岸本智さん：乙女の夢。確かにその通り。恥ずかしいセリフもゲームならOK？

▲大阪府　山田シゲルさん：ディスクの傷はどうしょうもないですよね。同じの2枚目は……。

▲大阪府　東本夕夜さん：PS2だと古いゲームもアクセスが速かったりして。

▲愛知県　喜助さん：リセットです！　いっちゃってください！　やるぜやるぜなのです！

▲東京都　若・ブライトさん：彼が敵のうちはわかりやすかったですしね。いい悪役でした。

「受験シーズン真っ最中ですが、高校→大学と普通に進学した場合、何が有利になるんでしょう？　あ、いや、勉強をした分だけ有利だっていうのはわかるんですけど、具体的にど一違うんだろうと思って。それこそ、東大とか入るのが難しい大学と、普通に勉強していれば入れる大学とはどう違うのか？　とか。なんか、うちの親は妙に良い大学へ行けって薦めるくせに「なんで？」って聞くと「なんでも」「とにかく」としか言わないんですよ」神奈川県　フダラクさん：

受験勉強……大変ですよね。自分との戦いですしね。暗記だろうが応用だろうが。さて、良い大学に入ると具体的に何が良いのか？　単純に卒業した後に自分の希望の企業に就職しやすいっていうことに尽きるかもしれません。就職した後も会社内に学閥（学校ごとの派閥）があったりしたら、そこに組み込まれたりと、何かと有利だったりもします。とまあ、それくらい……ですかねぇ。お見合いとかの経歴に箔が付くとか。ただ……リストラなど終身雇用制がそこほど確定しなくなってきている現在、就職するために良い大学に行くっていうのはちょっとキビシイ気がします。とにかく受験勉強をガンバッて、大学に合格する。受験戦争に勝つてだけではガンバルかいが無いっていうか。さて、結果的には、卒業後の良い大学と普通の大学の差はそんなモノですが、実は過程が全く違います。大学で勉強をしようと思うと、良い大学の方がなんとなく、魅力的な学部が多い気がします。最初に自分の就きたい職業を考えて（夢でもかまわないでしょう）そのために自分の学びたい学部で大学を選ぶ。さらにそこで学んだ事をキチンと反映させた職に就く（夢の実現）。コレが正しい大学の選び方だったり、進学の意味のような気がします。その際、夢をただ夢として追いかけるのではなく、自分の実力と世間の反応を確かめるのも大切でしょう。その夢があまりに無謀だった場合、お金を出してくれる人との話し合いも大切です（自分で全学費を支払うつもりの人はなんでもいいです）。大学へただただ夢を追いかけて行ける人と、キチンとした将来設計を立ててから行く人。それはその人ごとに違ってきます。基本的に大学は18歳以上の、大人と呼ばれても不思議じゃない人が行く学校です。自分が将来どう生活して行くのが、または行きたいのか？　のビジョンを持っていて当たり前な気がします。と、まあ、これが基本というか、理想。現実にはもっとあやふやで不確かでグチャグチャだと思います。行ける人は「なんでも」でも、「とにかく」でも理由はなんでもいいような気がします。

ロボコン0点な人

年末年始のゲーム

これを書いているのは新年一発目。あ――け――お――め――。（ほ）

お正月は日本を脱出してサイパンあたりでゆったり過ごすつもりだったが、諸般の事情により断念。そこで田舎に帰ってまったり過ごすことにした。しかし帰った途端に風邪をひいてぐったり。いつにも増して印象薄いお正月。でもま、20世紀の最後くらいは家族とすごすというのもよいでしょう。しかしまぁ実家にいるとアレだね、風邪の治りが早いね。例年通りなら2月くらいまで引っ張るんだけど、暖かい部屋と布団で寝て、ちゃんとした食事とってれば治るもんなんだ（笑）。1人でいると、薬でドーピングして無理してぶり返してを延々繰り返していたからなぁ。それはともかく、そんなワケで一応PS2を実家に持ち帰っていたのですが、結局箱から出さないまま正月休みは終わってしまったのでした。年末年始含めても、プレイできたゲームといえば、実家に帰る直前、年末ギリギリまでプレイしていた『7（セブン）』と、12月28日に発売された「ウィザードリィエンパイア」だけ。『ウィズ』に関してはだいたい1日ぐらいしかプレイできていないんだけど、ちょっと触った感じのレビューはノドで。（そんなワケでノドに続くのです）

◀東京都　壱暮さん：それもちょっとやってみたい気もします。女子選手が大活躍する本格野球ゲームってないですから。

◀千葉県　ひらりさん：イタタ……いくら可愛くてもそれは血まみれです。さらに、治りにくいですし。ひっかき傷は。

◀愛知県　喜助さん：そのドキドキ感がたまらなくなってしまうと……くせになるとヤバイですよ。本当に。笑。

ゲームになって、最初の面影がまったく残っていなかったのが原因でしょう。しかし、日本で作られるものは、例えメーカーが変わっても、当時の基本的なシステムを崩そうとしないんですよね、何故か。おそらく昔パソコンないしファミコンでプレイした「ウィズ」が忘れられない、オールドでディープなファンが大人になって、ゲームを作っているからなのではないかと思われます。細かい部分で便利になったり、グラフィックがキレイになっても、遊んだ感触は当時のままですから。ちなみに自分は、本編では『ウィズV』、日本製では『ウィズ外伝IV』が最高傑作だと思ってます。海の向こうでは本編最新作の噂が出たり消えたりしてますが、やはり最早『ウィズ』シリーズは日本人が作るべき日本人のためのゲームだと思います。個人的に。まぁ、年寄りの戯れ言はこの辺にして、『エンパイア』のことに話を移しましょう。とか思ったら、文字量がなくなってきたので次のページに続いたりします。（ほ）「ウィズ」は安定感あるよね。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、今回も作ります。内容は右ページを見てね！　今号から新世紀で心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってます。新年はハガキでGO！

ギャルとゲームとなみだとちくび❤

今年のバオウ中重の３つの課題。①ADSLの導入。②新しいデスクトップパソコン購入。③大型二輪免許取得。うーむ、去年とほとんど内容が変わってないような……。（中）

今年は2001年、言い尽くされて何ですが、21世紀の始まりですな。20世紀の初めにロビダという作家が100年後を予想した本を出したんだけど、俺もそれに習って無謀にも100年後のゲームの予想にチャレンジ！　まずはハード。ゲーム機なんてなくなって、腕時計のようなアクセサリーサイズの万能端末の１機能に組み込まれてるとか。ま、もっと役立つ携帯みたいなもんですか。モニターもなくなって、視神経、脳神経に直接映像情報を流し込んだりとか。そうすれば、視覚と同じ立体的な“映像”が楽しめるでしょ。エロゲーとか…す、すごそうだよな～。あ、その前段階としてホログラムでの立体映像ゲームかなー。立体映像はすでに実用化手前だし、10年経たないうちに出るかも。ソフトは？　現在のような、記録メディアによる配布がなくなって、データのダウンロードが一般的？　自己進化、修復のプログラムが勝手にバージョンアップしたり、希望のゲームを自己創造するかもしれん。暴走して人類抹殺に走ったり…って、どっかで聞いたような話。あとはやっぱネットワークゲームかな。対人はCOMじゃ為し得ない展開を生み出すし。やっぱ意外性の面白さは不滅。あとは遺伝子組み替えを個人ベースで可能にし、実写版「ポケモン」……倫理的問題ありか。いずれにせよ答えが出るのは100年先。あ～見届けてぇ～(生きるつもりか？)！

じゃあ、オレにもそれをくれ（ってオレも生きるつもりか）（魔）そんなコトよりリードが前号と同じだよ？

（ロボコン（点の続き））さて、年末のバタバタしていた時期だったこともあり、その存在に関しては完全に忘却の彼方にあった「ウィザードリィ　エンパイア」。元々ゲームボーイのシリーズらしいのですが、ゲームボーイは持っていないので初プレイということになります。発売日にたまたまショップに立ち寄ってその存在を思い出し、その場で購入しました。そのお店ではなんと入荷数１本。自分が買ったものが最初で最後でした。たしか「ウィザードリィ　ディンギル」のときもそうだったような気がします。もはや「ウィズ」自体にネームバリューは無いのでしょうかね。「ディンギル」のときもそうだったけど、私を含めた一部マニアが密かに楽しんでいるだけって感じがして寂しいです。少なくとも自分の周りには、遊んでいる人いないなぁ。自分なんか、日本製のいわゆる外伝系で新作が出るとなると、今だにワクワクしてしまいます。ただ本編の方はもうダメ。ついていけません。「Ⅵ」はかろうじてクリアしたけど、「Ⅶ」は最初の方で挫折しました。変に（当時の）現代風な

◀福岡県　飛柳さん：試験は気力も大事ですからね。やってきたことを存分に発揮する。

◀埼玉県　山吹日和さん：大人になるとお金はあるのに時間がなくなりますからね。

◀千葉県　ひらりさん：しばらく安くならないと思いますよ……。多分。次に何かあるとすれば値崩？

◀宮城県　江聖さん：ステキなゲーム、たくさん発売されると思います。ワクワクです。

◀東京都　鹿翔さん：旅。モンスターがいたらみんな戦うんでしょうか？　やはり。

◀大阪府　クラゲ２号さん：人に貸しちゃうとなおさらプレイしたくなるものです。

◀石川県　AYAMEさん：黒タイツとか、網タイツはもうかなりグッと来ますよね。

▲神奈川県　もりやまともみさん：私服のバリエーションって大変ですから。

◀富山県　ふむなさん：手袋がないとキレイですよね。その他は大丈夫なんですけど。

◀神奈川県　船津さん：フッチ巻きですか。マチコ巻きのようですねぇ。笑。

◀広島県　三貴由里さん：かなり難しいですからね。暗号にするにしても、相手が読めないとダメですし。ただ、本格的に作られている言語って解読するのも楽しいですよね。ゲーム序盤、彼女が何を言っていたかわかると、ウレシイっていう話も聞きますし。このノリで他国語を勉強していけばバッチリマスターできそうです。英語もゲームで覚える世の中になれば……。

まんが／風上旬（なんというか：そんな道具は必ず…）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」……募集中。……中。……を自……をを描……てて……いの……「ワ……」……大……コピ……て……が……「カ……」……ちゃんと募集……「ゲームライター……」……イター……一に……続け……PS……ライ……しれなかったり。

◀大阪府　山田シゲルさん：顔の形もメガネに合わせて変わっちゃいます。気を付けないと。

▲山梨県　ろんりめんこさん：女の武器ですよね。おねだり目線っていうか。

◀福岡県　らまさん：やろうと思えばブラジャ付きで出来るはずですよね。確かに。なんかエロイ匂いが……。

▲兵庫県　もやし・ザ・仲嶋自在さん：そういうハッキリした目的、大事ですよ。本当に。

◀神奈川県　やぐ敦さん：お話はもう……誰にでもお勧めできるんですけどね。

◀愛知県　美志はるめさん：そうですよね。マンガに描いてる人に失礼ですよね。

▶神奈川県　遠藤ブフッサさん：なんていうか……楽しげな世界です。まあ、密着がいいのは当然として、なんだかことごとくテンション高い感じで。プレイ中はムキーってこと多いですしね。

▲福岡県　葛タカヒコさん：マイホームがキレイなのはこの２人がガンバってるおかげでしょうからね。今日はここ、明日はあそこって感じで日を決めて掃除してるんでしょう。広いから大変そうです。

◀栃木県　立花ありなさん：セリフだけなんですけどねぇ。想像しちゃいますねぇ。

◀福岡県　来生梢花さん：酔っぱらうと酒豪感そうですよね。女主人公。笑。

◀愛知県　水無沙麻さん：ス、スゴイ…なんて影響力なんでしょうか。笑。

新コーナー大募集!「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！　何かを。そのうちちゃんとしたスペースを確保出来るまでになるかも……って感じです。

ムダなこと DO the DO たくさん！

前号から新世紀！　ということで、ポイントリセットしました！　そんなわけで、前回集計分のランキングの「PN変更や、単純な集計ミスでの順位間違えの申告」をお願いいたします。ここで申告をしないと、もらえるプレゼントも、もらえなくなっちゃいます。しめ切りは1月末（消印有効）まで。順位チェックが終わり次第、賞品を決定、発表（何ポイントで何がもらえるかはこの時点で決定します。大体……2月4週〜3月2週のDPSどでの発表になると思います）。その後賞品が出来上がり次第、順次発送します。前回は賞品発送が異常に遅かったですが、今回はなんとかします。絶対。なので、上位入賞者のみなさんは期待してお待ちください。（魔）

ランキング発表

●55：猫ノ都りとる、●45：葛タカヒコ、●40：嘘吐山口、●35：秋山たつみ、マルガリータ、●30：hiro、三貴由里、蘭丸、●25：桜滝天音、皐月あひる、笥弛、スっちょん、とり、春生まれ、ふむな、●20：明石知子、雨宮五月、淡路ユウイチ、H・製作所、おおねここねこ、楓来らみー、喜助、コン助、白河風華、仙蛙、津丸、飛柳葵、TOMY、ひさえ久遠、緋月紫苑、ひなせ、藤真日雨露、ポロニウム、真柴晶、リジュ、●15：青桐はな、浅薙柚椰、あまぞねす、壱喜、井ノ原未緒、今村カオル、えんぜるまの、かりんれい、くめた夏緒、煌天人、こはら竜架、坂本葉月、些々緋ユーヤ、島津草一郎、朱雀あらと、鈴音りん、惣水楓、高橋まさる、瀧上アサオ、チハル、ちゅうた、天然オリゴ、奈保楽B、バームクーヘン、刃霧海、長谷川かる、林マリヤ、福茶、船津、水鏡沙羅、水上陽平、もやし・ザ・伸縮自在、やぐ教、山田シゲル、ユウジ、柚月りん、世ノ上悠、ろんりあんこ、●10：あーや、アイヲ胃袋、あけみづき、朝月、あずまことね、天野雪那、あやし、有衛、石英夕子、壱也、犬嵐、海月、エア、扇悠太、緒崎新、小野褄子、カシコ、楓橋弥月、金城良、かやのなつき、迦陵、如月二月、如月りゅうす、ぐなぐな、熊沢ゆーや、クラゲ2号、祥人、さとちょき、鯖田ユキ、さわぽう、白木桃香、ジリ貧、すだこ、須巳のこり、瀬野真理、世良遊、ちるる、津田赤郎、天海十流、とうまるい、東本夕夜、十河、トモナリ、ナオサ、名古屋の妹、NeNe、海苔ゴリアテ、バカ丸、パコ、蓮、春沢ヒロ、BQ、ひらり、深津収、藤井保、ペコ、ほみい、マスター、まりやまね、みかん、水城キョウ、みしじきた、水藤彩己、水柾珠呂、MEGU、毛母双乙、萌え萌え萌、望月セツナ、モトナカコウ、夜上真琴、山吹日和、山元蒼流、雪宮りんご、ゆず太、夢音、来生侑花、ラグナグ、ラスカル、RATA、狼司

☆5ポイントは172人。さあ、ハガキを出すなら今がチャンス！　上位に食い込めるかも？　あなたのハガキをお待ちしています。

◀神奈川県　ユキさん：腐ってると思ったものはヤバイですよ、やっぱり。

◀長野県　柳さん：真琴さんは好き嫌いがハッキリ別れます。好きな人はスゴイ好きですよね。

◀東京都　バームクーヘンさん：おめでとうございます。無くして初めてわかるのが健康ですよね。

▲長野県　瑞彦さん：エンドレスは……さすがに嫌がられるでしょう。ねぇ。

▲千葉県　明石知子さん：わくわくのシナリオの時代劇……やりませんかねぇ。

▲新潟県　とりさん：そうですね。貴賤はないですよね。働くことは大事なことです。

▲愛知県　喜助さん：そんなときはもう、遊びたいだけですしね。小学生の頃は。

▲香川県　H・制作所さん：男が見ていてもそうですからね。人気でないわけがないっていうか。

▲東京都　雪宮りんごさん：コンプレックスは人それぞれ。イロイロとありますよね。

▲東京都　みすずきたさん：MDは録音再生可能です。カセットテープの代わりになります。

▲静岡県　エビ？さん：短い方が呼びやすいんですよ。きっと。仕方ありません。

▲愛知県　パコさん：温かいお茶はご飯がすすみますからね。お新香と。日本人です。

▲宮城県　BQさん：こんなところに！　ってところに虫はいますからね。

▲兵庫県　にやりんさん　ダメですか。青大将ですしね。っていい役者さんですよぉ？

▲神奈川県　泉梨依さん　母ー！ヒドイですよ！　なんで汚れてもいいんですか！　きー！

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは1月29日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。そして、戦いが始まった。

ローディンの声が妙にハッキリと耳に届いたのは……多分遠話の術だ。そうだ。今回は大賢者様がそばにいるのだ。術は例え1度覚えても、存在を忘れてしまったり、使いどころがわからなかったりすれば当然、役に立たない。どんなに便利な術を知っていても、緊急事態になると人はその使用法をついうっかり忘れてしまうモノなのだ。ということで、今のボクはまさにそれだった。遠話の術は簡単とまではいかないが、それほど難しいモノではない。ただ、この状況でこういう風に使った経験が無かっただけだ。

「コレが単純に経験の差なんだろうなぁ。呪文を覚えているだけでは意味がない。それを実戦で使えてこそ術士であるって」
ーご主人様は最近急激に術を覚えられましたから……
「まあ、慰めにはなるかな」

ボクはすぐに遠話の術を自分に施した。これで、意識をちょっとローディンの方に傾ければその言葉を認識できるようになる。
「キミなのか？　ローディン？」
「あ、あれ？　あ、そ、そう。聖騎士団の人たちをリムが貸してくれたの。ギルドの部隊の対応が予想よりも速かったから、余裕が出来たって」
「ラムダス殿ですかな？」

近くでハーク騎士団長の声が聞こえる。
「いやいや、ローディン殿の用兵術……恐れ入りました。神速、機に臨み変に応ずとはまさにこのこと。ローディン殿の指揮さえあれば、我が部隊だけでカジャラーンの賊軍をこの国から追いだしてみせま……」
千葉県　ルート23さん：

▲[illegible]宮守コー[illegible]さん：[illegible]ヒートアップ！　血は止めどなく流れ落ちるワケで。

ハードの神様の犬Σ

じつは世紀開け初ネームです。初詣は成田山・新勝寺へ行って雨にうたれてきました。おみくじは「吉」で、良くも悪くもなくどっちつかず。あぁ自分らしいなぁと思いましたけどね（笑）。今年……というか今世紀の目標は、誰かに喜んでもらえるような仕事をすることかな。趣味でもいいのですが。一日一善は無理ですけど、3カ月一善くらいで（苦笑）。（犬）

みんな書くと思うのですが、承知の上で書かせていただきます！　Xboxくん、デカイです（ドーン！）。再生専用ビデオデッキくらいの大きさはあるんじゃないかなぁ。うーん、アメリカって家が広いし身体もデカイから、あれくらいの大きさは普通に見えるんだろうな〜。きっと。日本で箱がでかくて喜ばれるのはお弁当箱くらいだもんね。お母さん頑張ったね〜みたいな。いくらハードフェチな自分でも、良いソフトがガンガン出てくれなければ欲しくないデカさ＆デザインっすね。なんでも、ゲイツ様が「この箱には大きな夢が詰まってる」と、おセンチなことを言ったとか言わなかったとか。夢がオーバーフローしないことを祈っております（苦笑）。さて、今のお気に入りなのですが、新しく購入したDVDプレイヤー「DV-S737」でしょうか。今まで見ていた画がニセモノだったのでは？　と思わせるほどの凄まじい安定性です。もうちょっとプライベートな時間があれば、ソフトを見倒すんですけどね。ちなみにDVDソフトが100本をゆうに越えていました。自分におめでとう！　いつこんなに買ったんだ？　まぁ2年で100本だから少ない少ない（苦笑）。でも、ここ1年で増えたソフトの数は……閉口。すごい右肩上がりです。ボックスものが8つあるのは計算外ですな。部屋を片付けていて、体育座りをしたくなるほど落ち込みました。8：2の割合でアニメだらけ。大人にならないとね。ふ〜。……いいや、子供で。

★今年発売のハードはPS2を脅かすか？★

Xboxを筆頭にゲームキューブとかゲームボーイアドバンスがドバ〜ンと出る年ですが、ゲームボーイアドバンスを除いては、打倒PS2なゲーム機だったりします。アドバンスは携帯機の市場で独り勝ち間違いないでしょう。対抗馬がないですしね。で、ゲームキューブとXboxですが、Xboxは出るのは間違いなさそうですがゲームキューブは非常にアヤシイですね。いつものことながら、ハードは完成しているようですが、ソフト開発の進み具合がまったく見えてきません。ハードウエアのワイヤード化を進めて、人様に優しいハードみたいなので開発ツールがおバカでない限りN64の二の舞は踏まないでしょうが、『マリオ』『ゼルダ』『ポケモン』の3種の神器でどこまで頑張るのか、興味はあります。うーん、ここは一発マリナーズ絡みで売るしかないですな！　ゲームキューブ・イチローデザインとか。本体にシールが貼ってあるだけみたいな（笑）。しかも、電源を入れると「ピカッ」て喋るんですよ。これでお子様のハートをゲットだぜ（ピシー！）。……冗談はさておき、DCが…寸前なので、PS2のお尻に火を付けるようなゲーム機の登場をぜひとも願う次第です。やはり競争がないと進歩しませんし。まさに今現在のPS2がその状態だと思うんですよ、ぼくはね。もうちょっと他のゲーム機が頑張ってくれないと、PS2が本気になってくれそうもない……。DVDのリモコンでハードを売っているようではダメです。個人的にはゲームキューブが大穴と見ているんですが、Xboxも破格（3万以下）で売られればブレイクしないともいえないですしね。なにはともあれ、楽しみな1年になりそうです。どうですかね、ゲイツ党のみなさん！（苦笑）

宮田ハム彦、真剣です！

皆さん初夢って見ました？　年が明けてから約1カ月経とうというのに、こんな話もなんなんですがね。私が見た夢は、自宅の隣りに池田秀一さん（シャアの声優さん）が引っ越して[illegible]破天荒なもの[illegible]人に会ったこともないのに……。だから夢の中でも[illegible]くグニャグニャでした。ハッキリ言って[illegible]ただ、ものスゴクイイ声だなぁ〜ってコトだけは覚[illegible]まず。玄関に迎えに出た母と2人でイイ声だったねみ話ているとよくよく考えてみると、母がシャアを知っているっていうこと事態が大間違い）、外からものすごい轟音が……。窓を開けてみるとそこ[illegible]に向かって落ちてくるじゃないですか！　そして自宅から100メートルも離れていないところに墜落。やべって思った瞬間に目が覚めました。夢って意味不明で脈絡がなくて[illegible]おもしろいですね。今年は夢日記でも書いてみようかなってちょっと思いました。ちなみにその日、母に「池田秀[illegible]って知っている？」と聞いたらもちろん「誰？　その人」う当たり前の答えが帰ってきました。そりゃそうだよな[illegible]

[illegible]は銭の問題。今年はギャンブルやめて鉄道めるか〜っ。

かにも偽物というかコピー物を想像させて、なんかチープな印象を受けてしまう。これならファイアーボールとか、分かりやすい名前にして欲しかったなぁ。一応設定では本編『I』の過去ということになっているので、原形という意味で似た語感にしたのかも知れませんが、逆効果な感じは否めないし。版権関係で使えない可能性もあるけど、タイトルに「ウィザードリィ」とあって魔法の名前だけ使えないなんてことはないだろうし。でもそういった細かい点に目をつむれば、しっかり「ウィズ」しているゲームだと思います。顔グラもウザければ消せるし、移動はやや遅いけど読み込みや戦闘のメッセージは速いしでストレスもなし。ただやっぱり「ウィズ」が好きな人でないと遊んでられないゲームだと思う。この独特な印象がね。最後に、キャラメイクでボーナスをボタン一発でリロードできるのは最高でした。通常なら1時間くらいかかるキャラクターメイキングが、30分もかからずに終わりましたから。（ほ）

スゴイよねぇ……Xだからね。（魔）

いいよぉ…　陶器製作。（魔）

ムダなこと DO the DO たくさん！

すでに某イベントで公開されてましたが、「FFX」の情報がいよいよ登場しましたね。PS2のゲームの多くに言えることなんだけど、動いているところを見ないと分からない部分が多く、写真では凄さが伝わり切れないのが残念。実際動いているところを見せて頂いたところ、「Ⅵ」から「Ⅶ」に変わったときくらいの驚きがありましたから。同様に3月発売の「ZOE」にしても、これは操作してみて始めてその凄さが分かるゲームなんです。しかし画面は常にエフェクトがかかっているので、静止画だと汚く見えちゃうんですよ。グラフィックや操作感が向上するのは良いことだけど、こういうタイプのゲームの凄さが伝わりにくいのは紙媒体としては歯がゆいところです。（ほ）

「正直、あの日まで運命とかそういうのを信じてませんでしたが、今は信じています。なぜなら、世紀末のクリスマスに出会った人と2001年1月1日に結婚したからです。出会いはまさに偶然。駅前でケーキを売っていた彼に声をかけられました。で、一緒にお食事して……いい感じになって……毎日メール交換しているうちに盛り上がって……籍入れちゃいました。てへ。きっと勢いだけなので、我ながら後で後悔しちゃうとは思うんですけど、まあ良いかなあと思ってしまうくらい、偶然が重なってしまったのです。それにしてもこういうシチュエーション系に弱いなぁ自分。と思いました。とりあえず、今は新世紀と共に新生活が始まっています。快適です。新婚生活。てへへ」埼玉県　筆泊山水さん

DOムダなこと奴隷の「ど」no DOたくさん!

(前のページからの続き) さてさて、前のページまるごと使って前フリに費やしてきましたが、「ウィザードリィ　エンパイア」について。メーカーも発売元も外伝シリーズとは違ってますが、やはり「基本を変えない」という点は同じなので好印象。種族や職業が増えたり、顔グラフィックが追加されたりはしてますが、根本的な部分は変わってませんね。ただ、『ディンギル』のときも思ったけど、かなりバランスはヌルめ。普通の人に対応できるようにしているんだろうけど、マニアしか買ってない現状を考えるにこれは一考願いたいところ。簡単にレベルアップし、あっという間にHPが100を越えるのはさすがに違和感があったなぁ。あと、違和感といえば魔法。魔法の名前が違っているんですよ全部。それも完全に変容するのではなく、よく似た語感の言葉を作っているし。デュマピックが「マピック」になってたり、ティルトウェイトが「ティルトレイ」になってたりと、好きな人間ならどういう効果か想像はつくようになっているけど……この「ちょっとだけ違う」ってところがい

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVPいは大変ですが……やってみません？　　(魔)

●手軽に参加したい人は……

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
— 全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択肢がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択(もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト115は「カラバマーティン洞窟の謎」です。希代の建築家、カラバマーティンは数々の傑作を残しました。中でも2000の罠を仕掛けたホイッスルの城塞は、第3次ルドア戦役の際に攻め上るアーミット軍2万をことごとく壊滅状態とし、守備側を大勝利に導きました。今回のクエストはその大建築家が隠棲した最後の住居、ガサラカの森の側にある洞窟の探索です。これまでこの洞窟には何も無いとされてきました。が、最近彼の日記に、ここに隠し遺産があるといった暗号が隠されていたことが発覚しました。ギルドではその情報を元に徹底的な調査を開始。今回のクエストが成立しました。選択は次の3つ。①：魔法探知の術を中心に洞窟全体を探索していく。②：まずはカラバマーティンの残した他の建造物を調べ、その共通性を研究する。③：洞窟の壁の怪しい部分をとりあえず破壊してみる。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌(169号)発売日の2月9日(消印有効)。あて先は「DPSど115」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の171号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第169号　2月9日発売号：第165号発表
第170号　2月23日発売号：第166号発表
第171号　3月9日発売号：第168号発表

今回のあて先「DPSど115」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士・拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次ページは163号募集分発表

ワーネバ・ヤラネバ書かねば!!

◀宮城県　長谷川かるさん：気楽ですしねえ。悲惨な話にもならないし。三角関係泥沼で死傷事件とか。

◀兵庫県　うり坊さん：買いですよ。確実に。幕末好きにはたまらないゲームです。しかも安くなってますし。

▲愛知県　らみかゆりぃさん：理想は高くてもいいんじゃないでしょうか？　最初から妥協するより。

▲栃木県　マルガリータさん：その気持ちは女の子なら誰でも持っているモノなんでしょうか？

まんが／ふむな(蹴ったときのインパクトの瞬間が命です)・イラスト／六堂実哉

▲東京都　まりやまねさん：いい1年でしたね。今年もそうなるといいのですが。運試しですかねぇ。

▲新潟県　扇悠太さん：趣味と勉強の両立って大変ですよね。認められるには、勉強も頑張らないと……。

▲大阪府　鳴神ゆうじさん：横スクロールのACTって少なくなりましたよねぇ……。

▲高知県　サチ広さん：謝りながらガンガン敵を壁としていく感じですよね。エースになれますし。

▲香川県　翔香さん：問題は価格だけって話も……ちょっとお高いですよね。どうしたって。

▲新潟県　RATAさん：壊れるときには壊れるモノです。機械はそうなのでしょう。

▲熊本県　水城キョウさん：たぬき目撃はそんなにニュースですか？　でもステキです。

▲富山県　チハルさん：センス抜群ですよね。『ジョジョ』は女体だけでなく、男子もいけてますから。

▲香川県　H・制作所さん：ギリギリを狙うのも男子の本懐だと思われます。やりすぎは確かに……ですが。

▲和歌山県　叢雲ゆきさん：受験もバトルだと思うとか……ダメですかねぇ。なんとか乗り切ってください。

▲宮城県　鈴音りんさん：いつの間にか上達しちゃうんですよね。自分で規制を作ったりして楽しむとか。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。なんだか……スゴイですねぇ。2人とも見事に勢いが合致したわけですね。むふう。本人も書かれている様に、そういう勢い結婚は長く続かないって確かに聞きます。なので、その辺を吹き飛ばす勢いでラブを貫き通してください。ある意味ファイトですよ。ってまあ、本気でイヤになったら別れた方がいいんですけどね。

(ゴ)さんに影響されてか本格的にCGをやってみたくなったので、タブレットとスキャナーを買いました。合わせて3万もしたけど、こりゃまた楽しいです。手元を見ずに画面を見ながら描くわけですからなかなか慣れるのに時間はかかりましたが、慣れてしまえばこりゃ便利って感じです。てな訳でただいま勉強中。で、タブレットに慣れたのはいいけど、ついでに買ったスキャナーはあまり使わなかったり(涙)。まぁ、やっぱり紙に描いた方が早いんですけど、やっぱりタブレットの方が何かと便利。ちょっとスキャナーは早まったかな〜なんて。しかし、スキャナーもそうですがプリンターなどPCの周辺機器ってものすごく安くなってますね。どうりでみんな買うわけだ……。 (う)

2001年のごあいさつ

明けましておめでとうございます

何だかんだで21世紀ですが…

足かけ2世紀の大冒険!

なんと私はまだドラクエIIIをやっとります

つっても黙々と敵を倒し続ける作業 作業

只ひたすら戦斗

でもなぜかやってしまう!!

—と、いうような新世紀の幕明けですが

何とぞよろしくお願いいたしまする

まんか 斉藤和衛(自分のペースで楽しむとそうなりますよね)

◀東京都 そらりなさん：こちらこそ、よろしくお願いします。貴方が今年もハガキが描けますように。笑。

◀北海道 マスターさん：ちょっと渋い気はしますけど、楽しいですよね。でも……あまり……。

◀佐賀県 陸生アトリさん：イロイロですが……まずは自分の幸せを。そしてそれができたら誰かの幸せを。

視力が落ちてるみたいですぅ〜細かい字…見るのつらいし〜ゲームとか絵とかひかえなきゃ…(大泣)な落ちるもんは落ちるのだ(号泣)。

前々から気になってたんスが彼女のメガネは…どうなってんでしょう?ダテ?ビン底メガネってサカサンで見えないのかしら?三サちゃんの場合、見えるハズのないものも見えるとかいって(笑)。

MISA URAMITSU

▲東京都 夜上真琴さん：暗いところでの読書とかを控えるといいみたいですけど。確かに落ちるときは何もしてなくても落ちますからね。不思議です。

Nights of Knights

クエストナンバー112発表:163号発表

今回募集のクエスト112は「セキレイ山脈の魔導竜退治」でした。魔導竜イナケンティウスは夏から冬にかけて活動期に入る、水属性を持つタイプの竜です。基本的に今回は3つの選択どれを選んでも有利不利がそれほど無く、結果的に選択に左右されないクエストになりました。つまり、どの選択をしていても、順当に活躍するキャラが続出。最終的には、勝ち抜くのは「運」に近かったようです。本来は攻撃を仕掛ける場所によって攻撃回数が変わる設定だったんですが……。

MVP

◀神奈川県 かりんれいさん：今回のMVPはなんと職業選択組、しかも選択のナンバーが書いてありません。この場合ランダムで設定されるのですが、運良く、直接攻撃のキャラ用の選択①：突撃部隊に配備。さらに！ HPの数値がこんなに低いにも関わらず、ドラゴンの攻撃を避け、見事トドメを刺しました。超ラッキーです。

▶宮城県 蘭丸さん：泥棒をしてても、周りの人がいい人だったんですね。

▶岐阜県 犬風さん：ご主人の何も考えて無さそうな指令が気になります。

▶福井県 渚のくろうさぎさん：ついつい力を貸してしまったりするんでしょうね。

▶愛知県 名古屋の妹さん：险険ならそれはそれで徹底的にいきませんと。

▶茨城県 白木桃香さん：しぼんじゃったりしないんでしょうか……それはそれで怖いような。

▶北海道 春沢ヒロさん：見れるうちに見ておかないとですよね。大事ですよ。

▶東京都 千悟龍さん：移植されても……ねぇ。何か憑いてきているのは……おまけ?

▶京都府 緋月紫苑さん：仕方なくやっているといつの間にか上達するんですよね。

▶東京都 皐月あひるさん：表情集は、なかなかのヒットでした。笑。カワイイです。

▶滋賀県 惣水楓さん：自分に剣士の能力が無いことがわかってしまうくらい賢いのでしょうし。

▶山梨県 水藤彩己さん 男性も女性も嫌いなのですね。って非常に孤独?

▶沖縄県 筍弛さん：怒ってるおじさんがカッコイイです。……でもがんばりんご。笑。

▶大分県 石英夕子さん：運命に縛られない。それはそれで悲しいかもしれません。

▶神奈川県 毛毋双乙さん：個人の力ではどうにもならない部分もあります。

▶千葉県 明石知子さん：迷いのない力は強いと言われますし。頑固でしょうし。

▶北海道 TOMYさん：竜の場合、精神力にダメージを与える方が楽そうですよね。

▶栃木県 マルガリータさん：ぴーちゃん……放っておいても大人になるんじゃ?

▶大阪府 みかんさん：他人は大事じゃないわけですね? 危ないわけですし。

▶千葉県 ジリ貧さん：カッコイイですよね。刀鍛冶は体力いるそうですし。

▶大阪府 あーやさん：プログラムの変化。バグなんでしょうか?

▶鹿児島県 猫ノ都りとるさん：平穏な生活は愛おしくなりますからね。

▶兵庫県 金城良さん：なんとなく影のある聖戦士はカッコイイですよね。

▶東京都 深津収さん オリジナルを嫌悪するらしいです。人のクローンは(某SF小説より)。

▶栃木県 なるき勇太さん：剣をぶら下げる帯が現実っぽくてカッコイイです。

▶東京都 水月夜人さん：怪しいですねぇ。というか、重いんじゃないでしょうか?

▶福岡県 宮原アヤさん：表情に起伏が無さそうなのも怖いですよね。

▶東京都 松崎央実さん：ガリガリなのですね。って身長はそのままでしょうしねぇ……。

だったし。あとねぇ行方不明だったGB一式を発掘しました。GBポケット×2にGBカラー×1。接続ケーブルに数々のROM……『ポケモン』も見つけちゃった。笑。赤、緑、青×2、黄、金、銀……計7つ。これで行方不明なのはあと1つだけになりました。ってまだ行方不明なのがあるのかって感じだけど。ということで『ポケモン』熱が再燃中。まずはピカチュウに波乗りを覚えさせないと。やっぺーそう言えばDの編集のAくんに『ポケモンスタジアム2』を借りっぱなしだよ……いかん……今安くなってるからなぁ。買っちゃおうかなぁ。ついでに『ポケモンスタジアム金銀』もメチャメチャ安売りされてるから一緒に買うか。うむ。ということで発見された『ポケモン』ですが、対してWSCの『FFI』は全くプレイしていません。だって……画面が暗いんだもん……。もう少しどうにかならないとどうしょうもないよなぁ。『グンペイ』は短時間しかプレイしないからOKなんだけどねぇ。あうあう。『ロマサガ』までにどうにかならないかな。(魔)

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載! ：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚! 数字は4618でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはなし! ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

『鬼武者』がイケてます。ゲーム性としては『バイオ』というより、昨年の「ディノ クライシス 2」に近いかな。アクション重視で。もちろん、バッサバサ斬っていくアクションはすごく新鮮です。ゲームをガンガン進めていっても、なかなか飽きないし。ま、何より気持ちいいしね。久々に前評判どおりの超大作登場って感じかなと。RPGやSLGに比べると、アクションゲームってのは、かなり厳しい状況にある（あんまり売れない）けど、それは「アクション」次第なのかなって思いました。そのゲームのウリになる「アクション」が魅力的で、今までにない新鮮なものなら、誰だってプレイしてみたくなりますもんね。あたり前だけど。そんな未来のアクションゲームの可能性をむしゃむしゃ感じた1本でした。（ぴ）

ういっす。しかし速いねぇ……それにしても。こないだ明けまして！　だったのに……。でと最近、ちょっと掃除をしたら、なんか過去の残骸が沢山出てきました。変なパソコンショップのパンフレットの表紙でハイレグビキニで笑う藤原紀香とか、もう絶対に手に入らないパソコンゲーム「妖撃隊」の攻略資料（なんかかなり欠けてるけど）とか。中でもちょっと盛り上がったのは過去に途中までプレイしたTRPGの資料とか、キャラシートとか。（う）や他の人とワイワイいいながら楽しかったなぁ……。会社（メディアワークスだけかもしれないけど）はTRPGするのに最高の場所だからね。笑。会議室もあるし、夜中にやってても怒られないし。お菓子とかジュースを買い込んで徹夜したモノです。ってそんな残骸が発見されたため、TRPGをプレイしたくて仕方ありません。最後の方にやったのはオレがマスターのオリジナルルールなんだよなぁ。あれ、結構ちゃんと考えてあったんだけどなぁ。レベル10くらいまで。キャラの育成システムとかもバリバリ

◀大阪府　雨宮五月さん：しゃべる剣、槍が本当にあったら……そろそろ作れそうですけどね。

◀奈良県　海月さん：八つ当たりはちょっと……どうしようもないですからね。

▲静岡県　えんぜるまのさん：汗かけば……。

▲茨城県　藤井保さん：成人になれば飛べるように？

▲新潟県　高橋智子さん：杖が守ってくれたのでしょう。

▲北海道　瀬野真理さん：そんな……理由があったのかも。

まんが／福岡県　萌え萌（オカルト二人羽織の要領で…って弱そう）

◀和歌山県　ラグナグさん：特大剣を振り回すのはかなり大変そうです。

◀大分県　さわぼうさん：対象物を避ける爆薬設定ってできるらしいですしね。

▲秋田県　カグミさん：過激といえば過激。

▲神奈川県　カシコさん：その服で戦うのは大変そうです。

▲愛媛県　天海十流さん：爪から肉まで有用ですから。

▲静岡県　瀬上アサオさん：貞子は最近ですけどね。

◀東京都　みすずきたさん：また素晴らしいと思うんですが……発売が待ち遠しいです。

◀熊本県　水城キョウさん：大切にすればスルほど、人形は意志を持ちやすくなるそうですし。

◀福岡県　葛タカヒコさん：自分の大切な何かのために戦うわけです。大切なことです。

▲東京都　たくあんさん：自分は見てるだけ？

▲宮城県　白河風華さん：寒くてもこの格好。強いです。

▲東京都　まりやまねさん：毒占いは効きそうですが……。

▲兵庫県　モリハルコさん：隠された過去。気になります。

◀千葉県　こはら竜栄さん：人によってその辺はあって当たり前だと思いますよ。笑。

◀東京都　伯絵さん：見た瞬間に恐怖状態になるっていうのは……人型でもできるんでしょうか？

◀福岡県　来生荷花さん：イチャイチャ。子供のフリしてイチャイチャ。むう。

▲新潟県　とりさん：力強いです。大迫力。

▲和歌山県　有衛さん：猫人は強いんでしょうか？

▲秋田県　熊沢ゆーやさん：竜は言語を解しますしね。

▲東京都　ペコさん：かなりムチャな義ですよね。

◀滋賀県　惣水楓さん：よろしくお願いします。ミニサンタのコスプレはHですよね。

◀神奈川県　やぐ教さん：部族を守るために仕方がないとはいえ……納得できないことは多いですよね。

◀宮城県　楓来らみーさん：好きって気持ちは大事ですが……運命は難しいです。

▲北海道　ゆず太さん：腐りかけ……確かにそうですが。

▲北海道　淡路ユウイチさん：精神が若いんでしょうね。

▲東京都　ちるるさん：ちょっと残酷ですか？

▲熊本県　水奈亜希さん：戦えないと思うんですが。

◀山口県　嘘吐山口さん：教官、色っぽいですねぇ。大事ですよね。女戦士としての色気。

◀東京都　祥人さん：本当は体力回復してるだけで幸せそうです。でも……。

▲宮崎県　なのかさん：本能で行動するのでしょうか？

▲東京都　鳥巣沙織さん：方向音痴は仕方ないみたいです。

▲京都府　緋月紫苑さん：ついつい付いていってしまう…。

▲富山県　ふむなさん：イロイロあったんですねぇ……。

▲兵庫県　まほろば夢々さん：この3人がくっついてプリクラ撮っているって考えただけで楽しいですよね。並び順を決めるだけでかなり激しくもめそうです。

年が明けて、風邪も治ってからもやっぱり「7（セブン）」で遊んでいたりします。アルメセラ年代記も軌道に乗り、かなり無制限に遊んでいられるようになりました。20年持たせるのもやっとだった頃に比べると、格段に腕が上がったようです。勝てなさそうな敵が出たら慎重にリセットを重ねた結果とも言えますが、50年を越えるあたりからほぼコツも掴めてきました。最近は魔物は出るに任せており、たまに絶対勝てなさそうな奴も登場しますが、試しに戦ってみたら結構勝てたりします。それでも公式HPでのランキングにはかないません。どうやったらあんな記録がでるのでしょうか。最大ダメージが200を越えて喜んでたら、公式記録では1000オーバー。誰が出すんだ……あんな記録。（ほ）

NTTドコモの携帯503シリーズは、Java対応（Javaについては前号P 197を参照してください・笑）なのでいろいろゲームが遊べるらしいです。『パックマン』や『平安京エイリアン』といった懐かしいゲームが遊べるのはちょっと羨ましい。私の使っているcdmaOneもいずれJavaに対応するはずなので、じっと我慢して待ちましょう。まぁ、携帯電話でゲームをしなくてもWSやGB、ネオポケなど携帯ゲーム機を持っているじゃないですか。しかし、雑誌などで見る「未来の携帯電話」って、必ずと言っていいほどカメラが付いていて、相手の顔を見ながら電話で話ができるみたいです。別に携帯電話なんだから相手の顔は見なくても……と思ってみたり。腕時計型には憧れるけど（笑）。（う）

まんが：石川県 あまぞねす（何千、何万回と跳びますからね）

ゲームソフト激論座談会！

「あの……なんか（魔）さんとかは『PSO』に燃えているようですが、実際にPS2をオンラインにつながるようにするにはいくらくらいかかるのでしょう？ とにかく電話代がかかるということなので、ちょっとドキドキです」東京都 フラクタルさん：

魔：うぃーす。今回もまずはネットワークゲームの話題っすな。RPGがプレイできるようになるって聞いちゃうとどうしても気になっちゃうよね。うちの本の読者様はRPG好きな人多いし。

ち：まあ前回もDCのソフトなのにバンバン褒めてましたからな。PSしか持ってない人も沢山いるっていうのに。

魔：だって……楽しかったんだもん。この見開きのノドで（ゴ）が書いてるように。まあ、やつはズルイけどね。笑。

う：笑。まあ、気になって仕方が無い人はDC買ってでもプレイしちゃうって。普通の人はまだまだ様子見だろうし。

魔：でと今回はPS2でネットワークするためにはいったいどれくらいお金がかかるのかっていうネタなのよ。PS2本体の他に……絶対に必要なのがモデムとか、TAといった通信用のアイテム。コレは5千円〜7千円だろうねぇ。

◀青森県 くめたまきさん：大のために小を……過ぎちゃいけないとき……立場によって変わってしまうかもしれないよね。絶対は……どうでしょう？

◀大阪府 ちゅうたさん そして次の年、21世紀へ。今年も完全燃焼できるといいですねぇ。力一杯やったって思えるのはスゴイことですから。

多分。後、ダウンロードしたデータを保存しておくのにメモカだけじゃ心許ないからHDも欲しいかなぁ。これが……1万円くらい？ って高いね、こりゃまた。

う：高いね。PS2自体がかなり高いのに。

ち：やっぱりまだまだ、ちょっと現実的じゃないですなぁ。DCならキーボードと×4メモリを買えばモデムも付いてますからな。2万円ちょいでインターネットできますしね。

魔：PS2のネットワークはそう考えると前途多難。既に4万円の出費を強いられているのにって。まあ、それ以上に魅力的なネットワークゲームがバンバン発売されれば大丈夫だろうけど。う〜ん。

う：でもネットワークゲームって楽しいんでしょ？ ならお金出してでもプレイしたいって思うんじゃない？

魔：それが……前にも書いたけどオレのようなゲームオタクにはこの上なく楽しいけど、そうでない一般層にとって……と考えると、イマイチこう……アピールポイントが少ないっていうか。

ち：そうですな。100万200万本っていう単位でソフトを売るには普通の人が気軽に楽しめるって部分が超重要ですからな。

魔：ネットワークゲームがかつて無いコミュニケーションを与えてくれるのは確かだけど、PS2本体以外に何万円も設備投資をしてまでプレイしたいかっていわれると…。そもそもキーボードを使って会話している時点でひく人は多いと思うし。

う：そうだねぇ。キーボードを打つのが遅い＝コミュニケーションがとりにくいってことだもんね。

魔：とりあえず、これも前に書いたかもしれないけど、音声チャット（電話のような感じ。現時点の電話線を使用した通信だと、実用度は低い）が常識になってくれないとダメかもね。ある意味、大容量通信、大容量通信と昔から言ってるソニーなだけに、PS2の本格的なネットワークRPG第1弾が音声チャットシステムを装備してたら期待できるかもね。

ち：そうですなぁ。それくらいやってくれないとですなぁ。

「携帯ゲームで発売されているカセットをTV画面でプレイしたいです。目が疲れちゃってダメなんですよね。スーパーGBみたいなのって発売されませんかねぇ？」京都府 ルート114さん：

う：オレも欲しいなぁ。WSCもGBCもどっちもちょっと暗いし、大きい画面でもプレイしたい。

ち：でもあまり無いですな。スーパーGBくらいですか。カラー専用のスーパーGBもまだ発売されてないし。

魔：そうだねぇ。作るのがかなり難しいって聞いたことあるけど…みんな欲しいよね。とりあえず、オレはWSCのヤツが欲しいなぁ。まだ発売されてないからGBAの画面の明るさがどれくらいか知らないけど、GBA用のヤツも欲しい。とにかく、家ではTVで。外ではコンパクト。コレがベストでしょう。

う：でもさ、携帯ゲームって子供のユーザーが多いじゃない？

魔：多いね。

う：目が悪くなるよね。どうしたって。

ち：そうですなぁ。その辺って医学的にはどうなんですかなぁ？

魔：研究してる人はいるとは思うけど……まだ、ここ10年くらいの文化だからねぇ。統計とか取れてないんじゃない？ まあでも目が悪くなる仕組みから考えれば、どうしたって近視が進むよね。

う：そのためにもおうちではTV画面で……。

魔：ってまずは自分がそうしたいだけでしょ？ どう考えても。笑。

ち：それにしてもスゴイですなぁ。携帯ゲームは。この2月に、NTTドコモの新しい携帯503シリーズがJAVA対応で登場。簡単なゲームなら遊べるって。

魔：こうなってくると、液晶画面があってコントローラがある以上ライバルになるのは必然だろうね。楽しいなぁ。ネットゲームの普及は携帯の方が速いかもね。

う：ってお金かかりそう。通話料無料がいいなぁ。

魔：まだまだ無理だろうねぇ……。定額制とかでもいいんだけど。

特選 ゲームソフト発売日リスト
1月26日〜2月9日

●DREAMCAST
- 2月1日発売
  - 「ザ・心理ゲーム」¥4,800 ヴィジット
- 2月15日発売
  - 「ハンドレットソード」¥5,800 セガ

●GAMEBOY
- 1月26日発売
  - 「ブレイブサーガ 新章 アスタリア」¥4,800 タカラ
  - 「ラブひなパーティ」¥4,500 マーベラスエンターテイメント
- 2月9日発売
  - 「おはスタ Dance Dance Revolution GB」¥4,800 コナミ
- 2月9日発売
  - 「へろへろくん」¥4,800 イマジニア
- 2月15日発売
  - 「Dance DanceRevolutionGB 3」¥4,800 コナミ
  - 「なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫」¥4,200エム・ディー・オー

●WONDERSWAN
- 2月1日発売
  - 「機動戦士ガンダム Vol.1 -SIDE-7-」¥4,500 バンダイ

愛こそすべて

(ゴ)がしめ切りギリギリになっても原稿を書かないので今回に限り代役。（魔）

それにしてもなぁ……あれだけちゃんと書いてねって言ったのに……まあ、今回はそれ以外にもマズイ事があったから許すとしても。オレの愛もここまでだからな！ って男に対して愛って言葉を使うコト自体がなんかイヤ。笑。最近のオレの愛は……主に犬猫小動物に注がれています。テレビ東京の「ぽちたま」はビデオ録画するくらい見逃せません。まさおくんの頭の悪さがたまらなくいいね。

◀埼玉県 高橋まさるさん：楽しそうなカップルですよね。困りました。

◀鹿児島県 猪瀬天青さん：こりゃまたベタベタなセリフです。実際に使えるんですねぇ。

◀鹿児島県 猫ノ都りとるさん：女の子は気を付けないとらしいです。

◀静岡県 山元深雪さん：ジップしてですから。書こいのは……ちょっと……。

チェキ！」とか言いながら走りまわったりしてるけど。そういえば、知らない人がよくアイテムくれたりするなぁ。……そのせい？ いいよー別にー。ネカマでも、オレ楽しいしー（笑）。それは置いといて、「PSO」のスゴイところはオンラインなところにあります。なんとネットワークで世界各地にいるDCユーザーと一緒に冒険をすることができるのです。まあパソコンユーザーに言わせれば珍しくないかもしれませんが、一般のコンシューマ機で簡単に楽しめるってのはスゴイです。実際にユーザーが集まるところで知り合った人（その人は大阪に住んでいました）と冒険もしました。友だち同士で待ち合わせしてもいいけど、まったく知らない人とプレイするってのも楽しいものです。まあちょっと気を使うけどね。もちろん一人でプレイしたいって人も安心なオフラインモードもあります。今知り合いの「PSO」ユーザーを増やしています。フフフ…。でもやり過ぎには注意ね。電話代すごくなるから。（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、★①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

『ガンパレード・マーチ』の坂上教官は、なんか仮想戦記作家・佐藤大輔氏みたいですなぁ、と思いつつ、人型兵器の有効性ってなると、教官のいう立体的な戦術による自由度の高さ（＝イニシアチブが取りやすい。要約）といったところでしょうか。佐藤大輔氏は小説の中で、戦場での歩兵の対弾性を高め、高速匍匐前進を可能にする倍力化スーツが脅威とのたまっております。遮蔽物に身を隠しつつ、小銃弾程度なら防ぎ、かつ身を伏せながら高速で接近してくる万能歩兵。士郎正宗ワールドのランドメイトっぽいイメージに近いけれどももう少し泥臭い感じでしょうか。もちろん、『ガンパレ』では、幻獣という存在ありきなので、現実世界での有効性うんぬんよりは、その世界観にあったリアルさがよいのですけどね。（ち）

最近、DCの『ファンタシースターオンライン（以下：PSO）』にハマっています。はじめ、あまり興味はなかったのですが、プレイヤーキャラの設定を色々とできるって友だちに聞いて実際にプレイしてみたら…メチャクチャ好みなのが判明。なんだか過去のPSソフト『B&B』を思い出しました。しかもこの『PSO』は、キャラのフェイスパターン、髪型、プロポーションなど、細かい部分も設定できるので、かなり自分好みなキャラが作れるのです。んで、私の作ったキャラはハニュエール（亜人種の女性でハンター）。そして、猫系で背のちっちゃい、まさにオレ様萌え～な感じになりました（笑）。そのことを、(魔)さんに言ったら「おまえネカマ（ネットのオカマ）やってアイテムとか貢ってんだろ?」とか言われましたが、そんなことないです。オレのキャラ、しゃべり方とか全然女の子してないし、護ってもらうよりも敵キャラのいる最前線に「ぶっ殺す!!」とか言いながら突っ込んで大剣をブンブン振り回してますもん。あ、でも自分のこと「あたし」とかいったり「チェキ!」

PS拡張計画

ようやく『ガンパレード・マーチ』を買えました。ボーナス様々です。噂に違わぬ内容で、じっくり遊んでおります。しかし、このゲーム、味わい尽くそうと思うと攻略本必携じゃのう。（ち）

お正月休みは『テイルズ』三昧で過ごしたものの、忙しい最近ではほとんど触らず仕舞い。なんとなくこのまま放置してしまいそうにも思えます。どうやら終盤に差し掛かっているようなのですけどね……。そういえば、最近純正以外のメモカがドンドン死んでいきます。もちろん純正も死ぬときはありますが、安いヤツはほぼ全部死にました。生きてるのは最初に買った120ブロックタイプだけです（しかも今では切り替え不能状態）。プレイ用空きメモカを探していたら悲しい思いになったというわけです。1年経ってないのもダメになってるし……。

▲青森県　上太さん：それは多いですよね。修理に出してみてもいいかもしれません。

▲愛知県　水鏡沙羅さん：家でも外でもっていうのがいいですよね。ヤッパリ。特にWSCは暗いですし……。

◀静岡県　山元蒼流さん：最終手段は必要なページだけを残して、捨てるだと思われます。

◀埼玉県　山吹日和さん：編集部でも普通のメモカとして活躍中です。

◀栃木県　さんさん：ムチャな壊れで、イロイロやらないかドキドキです。

◀北海道　楓橋弥月さん：買わないとわかりませんからね。SCEいい加減に安く……。

他機種のことも話したい

DCの『ファンタシースターオンライン』が楽しいらしいですが、ネットゲームは何かとお金がかかりそうで。貧乏ゲーマーの私はたまに格闘ゲームで対戦するぐらいかな。（う）

それにしてもXboxはデカイ。さすがアメリカ人の作ったゲームマシンって感じです。まぁ、HDも内蔵されているし、現行のPCと比べると小さい方なのかなと思ってみたり。コントローラは使いにくそうですが、予想していたのでそれほど驚きはありませんでした。あとはどれだけ魅力的なゲームが発売されるかですね。期待しましょう。しかし、Xboxの外観って何となく初期の3DOを思い出させるんですよねぇ。黒いからかなぁ？　話は変わってGBのモバイルアダプター。cdmaOne用のケーブルの真ん中にある物体（？）の色が黄色……。PHS用だと赤なんです。なんかいいなぁ～。

▲神奈川県　小野葵子さん：バックライト付きか、TV画面で遊べるように……。

クソゲーマー万才

WSの「FF」で詰まってしまいました。かなりヘボイです。（う）

WSの画面の暗さにもめげず、バリバリ「FF」を遊んでます。でも長時間プレイすると目が疲れるんですよねぇ（めげてるじゃん）。このWSのためだけに蛍光灯を買おうか真剣に悩んでみたりみなかったり。この間新幹線の中で遊んだらけっこう遊べました。普通の電車だと厳しいですが、さすがに高い金をとるだけあって新幹線はなかなか快適でした。ちなみにグリーン車だと座席ごとにライトが備え付けられているので、さらに快適（車掌さんの目を盗んでコッソリ試しました・笑）。新幹線乗るならグリーンっす！

秋葉原で『ポケモンスタジアム金銀』が、かなーり安く売られていたのでつい買ってしまいました。ミニゲームはあるものの、基本的に「ハデなポケモンバトルを楽しむゲーム」なので、育ったポケモンをもっていないとイマイチ楽しくない。『金』はクリアしたんですが、レベル100のポケモンは一匹もいません（最高で74）。戦えるモードはルールが大きく分けて3種類。レベル50～55までか、レベル5まで、あとはレベル無制限のもの。とりあえず無制限のにチャレンジしたら当然相手のポケモンのレベルはすべて100。あっさり負けました。そんなわけでただいま再び『ポケモン』プレイ中。で、どうせならと『クリスタル』も買っちゃいました（笑）。で、モバイルGBアダプターもちょっと気になっていたり。なんかいまさらハマってちょっと寂しい感じですが、ハマった以上あとには引けません。飽きるまで突き進むのみ！　しかし、金のかかる趣味だにゃ～我ながら。

▲沖縄県　笥弛さん：セーブは大事ですよね。痛い目を見て初めてわかるってヤツです。

▲北海道　楓橋弥月さん：攻略本とかもないですしね。行き詰まっちゃいますよね。

▲三重県　のっちさん：そうなんですよ。前後編にして書き換えるとかしないと×です。

▲大分県　春生まれさん：ドラゴン全装備を井戸から釣って、最後の力をゲットしたような？

▲愛知県　水鏡沙羅さん：時間が大事な時期ってありますしね。困りました。笑。

▲広島県　ふかわさん：性能がないと遊べないですからね。特に長時間は。

▲千葉県　秋月葵さん：システムはそれなりにいいんですけどね……。バランスが……。

▲埼玉県　宍黒さん：プレイする順番も大事ですよね。笑。信じられない気持ちも判ります。

▲福岡県　葛タカヒコさん：時間かかるんで有名ですからね。あのボスは。

▲栃木県　海苔ゴリアテさん：結構いいゲームでしたよ。笑。ボリュームは無かったですが。

▲福岡県　飛鞘葵さん：あの頃のSNKモノの移植は大抵そうですよね。もう……。

▲山口県　嘘吐山口さん：わからないですねぇ……オリジナルハードなんですよねぇ……。

▲兵庫県　モトナカコウさん：ステキな家族です。結末はちょっと悲しいですけど。

パソコン買って何をする？

パソコンです。なんか、今回はちょっと難しい話をしようかなぁと思ったりしてるので、わかんねーや、ぎゃー！　となってしまった人はとりあえず、とばしておいてください。知らなくても生きていけます。パソコンなんてなくても大丈夫なんだよね。でも……あると便利だけど。ちゅーかオレはもう無いとダメ。（魔）

◀とにかくお薦めなWin2000。なんでMeなのか？いい加減にしろって感じ。

さて今回はOSのお話です。OSはオペレーションシステムの略でウインドウズのWin95とか、マックのOS－Xなんてのが有名。で、このOS、マックは選べないのでいいとして、ウインドウズは現在、Win98、WinMe、Win2000の3つのOSを使用することが出来る。基本的にOSはパソコンを買えば最初っからインストールされているモノだから、この3つのうちどのOSがインストールされているマシンを選ぶかが大切になってくるというわけ。で、問題。実はこの3つの中で一番使えるのはWin2000だと思う。多少メモリは必要になるが、スピードも速いし、ハングアップも少ない。次が98。でも、最近の主流はMe。これはマイクロソフトが押してるからで、実用面では全然ダメに近い。なのに街で売ってるパソコンの大半はMe。変だよ！　マイクロソフト！

まんが／宮城県　長谷川かる（いい迷惑ですよねってボタン外れてるし）

雑学の王子様

昭和23年（1948年）1月26日は「帝銀事件」が発生した日です。未だに謎だらけの事件として有名ですが、今回はそれにちなみ、「銀行」をテーマにお贈りします。（だ）

日本で最初の銀行は、明治6年（1873年）に開業された「第一国立銀行」です。その前年、政府は銀行券を発行して通貨の流通を安定させるため、「国立銀行条例」を作りました。これを起草したのは、王子製紙や日本郵船などの創設にも関わった、かの渋沢栄一。当時、大蔵省の役人だった彼は、江戸時代に両替商などで財をなした三井組と、同じく各種物産を扱う問屋として発展し、幕府為替御用も務めた小野組が、別々に銀行の設立を計画していたのを説得して共同出資を行わせ、第一国立銀行を設立させたのでした。ちなみに「銀行」という言葉も、渋沢栄一らが作ったといわれています。なぜ「銀行」にしたのかというと、これは当時、金よりも銀のほうが流通が多く、さらに隣りの中国も銀本位制だったからです。一応、候補としては「金行」「金舗」「金司」などもありました。さて、こうして開業した第一国立銀行は1円、2円、5円、10円、20円の国立銀行券を発行。しかし、明治15年（1882年）に日本銀行が設立されると、銀行券を発行できるのは同銀行のみとなり、1896年、第一国立銀行は株式会社第一銀行と改称して普通銀行になりました。そして1943年、三井銀行と合併して帝国銀行に、そして1948年、戦後金融機関の再建整備で、旧第一系が第一銀行、旧三井系が帝国銀行に分離したのです。ちなみに帝国銀行は、のちに三井銀行と改称し、さらに現在はさくら銀行、そして今年4月1日からは住友銀行と合併して三井住友銀行となります。では次回！

なんとなくデジカメを買いました。フジフィルムのファインピクス40i、MP3プレーヤーにもなるヤツです。別の用途で社会的には有名になったようですが、単にMP3機能の付いていないのよりも安く買えたのでこちらになりました。32MBのスマートメディアとや急速充電器等々を買いそろえました。以前から、コンパクトカメラあるいはそれと同等のデジカメがあれば、仕事には便利とは思っていたものの、ポケットマネーで買うのに抵抗があったので……。でもこのデジカメ、(魔)のIXYデジタルと同様にデジカメとしてはかなり小型なので、持ち歩きが苦にならなくていいですね。メモ用にピッタリ。画質もいいのでこれから公私ともに活躍してくれそうです。（ち）

■王33才くん：爆裂バカライター元締め。職業ムダ使い。最近お金を使いすぎでもうダメです。ローン。

■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。だから……北海道に帰るときは事前に言ってください。

■バオウ中■くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。計画性がちょっとうらやましいです。

■ぼやへ田■くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。そろそろまた遊びたいゲームが増えてるよね。

■うききくん：携帯の呼び出しを某声優さんの声にしたら、突然連絡が取りやすくなりました。ウレシイ。

まんが／北海道 聖（もう…イロイロなモノが浮いているです。トホホ・イラスト／岩瀬さとみ

▲東京都　タコプリンさん：人間のように見える人たちも献入ってますしね。このゲーム。

▲石川県　あまぞねすさん：新年早々働くのもいいですよね。しかもそういう場所で。

▲富山県　チハルさん：買いましょうヨォ。笑。文字で燃えるタイプの人には特にお薦めです。

▲新潟県　うめ子さん：DPSの攻略を見れば多分、好感度も上がってステキなEDが……。

▲大阪府　ひりゅうしょうさん：「7」はPS2らしい、素晴らしい作品です。買いですよね。

▲福島県　ユズコさん：DPSが売れるように裏工作を……って笑。ガンバッテください。

▲埼玉県　福茶さん：いいですよね。遠距離攻撃は。自分にダメージ受けにくいですし。

▲東京都　津丸さん：ちゃんと手入れしないと可哀想ですしね。でもそうすると増えるし……。

▲愛知県　林マリヤさん：気になるセリフばかりですね。まあ基本的にいいキャラばかりなのです。

▲神奈川県　真林さん：多分しばらくは変わらないですよ。PS2。悩みどころです。

▲栃木県　甘梨まさきさん：ツライ上に歩きにくくなりますしね。みんな狙ってるから。

▲宮城県　長谷川かるさん：リメイク……なんでしょうかねぇ？完全新作とかは？

▲栃木県　マルガリータさん：全体にカワイイのです。たまりません。しかも勇者だし。

▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん：システムの感じとかは確実に前作までを引きずってますからね。難易度は……楽しみです。

▲愛知県　スズキハヤテさん：そういうのがあれば行きますよね。ヤッパリ。問題になってますけど。

▲埼玉県　高橋まさるさん：音沙汰無いですねぇ……それにしても。もう出ないとか？

▲大分県　石英夕子さん：冬はよくないですか？　コートも着れるし。暖かく、ファイトで。

▲宮城県　蘭丸さん：でも戦わなきゃいけない時もあると思いますよ。生きてるってそういう事です。

◀神奈川県　青桐はなさん：PS2ならではなスゴイ迫力がいい感じです。ポリゴンもキレイですし。ボリュームは……個人差はあると思います。もっとRPGっぽくてもよかったかなぁ、なんて。

◀福岡県　飛柳葵さん：困りますよね。自分のツボにピンポイントで殴り込みをかけられると。笑。そしてズブズブとハマっていってしまうのです。それはそれで楽しいのですが……。

◀愛知県　スっちょんさん：その人ごとに2000年最高のゲームがあったわけで……2001年も同じような調子で最高なゲームが見つかるといいんですが。まあ、期待していて待っていましょう。

奴隷の趣味

「お■■■いすぎてしまってあと500円しか生活費がないのに、ついつい、肉まんを1日1■■ってしまいます。なぜか食べないと体調が悪いのです。なぜでしょう？　肉まんを売っていない時期になると、冷凍のヤツを■ってきておいて、電子レンジで温めて食べます。子供の■はこんなじゃなかったんですけどね……でも■日コカコーラの500mlの■は空けてました。■■■■　クラークスさん。

……60以上お菓子を食べたってこと？　ヤバイ。

▲青森県　MEGUさん：大変ですよね。少しづつ少しづつ……■■にガンバらないとです。

▲鹿児島県　■■天■さん：映画とかでその辺をキチンと描いている作品も多いですしね。

▲北海道　香沢ヒロさん：かけすぎると破れちゃうんですよね。気を付けないと。

◀鹿児島県　桜道天斎さん：手って難しいですからね。いいデッサンの勉強です。

◀埼玉県　鷗鳥みなぎさん：■■、まとめてみると何かわかるとか？

▲宮城県　BQさん：当たりたいですよね。一気に金持ちですから。欲しいです……。

▲徳島県　TUジさん：油っぽいですからね。少し。でも焼きたてなら……。

た。PS2の「ガンダム」のOPムービー（？）の方がかっこよかったです。ま、作られたのがちょっと前なのでしょうがないですが……。やはり「ガンダム」は実写ではなくアニメが一番。キャラはアニメでモビルスーツはCGというのが格好良さそう（PSの「Zガンダム」みたいなやつ）。うむうむ。それはそうと、ついこの間発売されたDVDの劇場版「ガンダム」の効果音が新録なのはいいけど、あまりにもしょぼいというウワサが……お店でデモをやっていたので聞いてみると確かになんか違和感がありました。こうなると余計見たくなるもので、以前発売されていたLD版でも買おうかな……と、秋葉原中捜しましたが新品はもちろん中古すらない……。まさかビデオ版を買うわけにもいかず、悶々とPS2版「ガンダム」で自分をごまかしていました。しかし、どこにも売っていないとは……こういうとき自宅の近所にレンタルビデオ屋さんがあれば、とりあえずは借りて満足するのに……。ぷひー。（う）

奴隷のムダなこと DO ing DO たくさん！

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：自分が知りたいからって単行本を催促するのはなしです。笑。もう少し待ってください。

■ハム彦くん：喫茶富田のマスター。それにしても最近コーヒーを入れてくれたことがありません。

■だいめいくん：相変わらず「PSO」三昧の日々なのね。でもアイテムロストは可哀想。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。家で「PSO」に大ハマリ。だからって会社はさぼるな。

■ひかりんくん：「鬼武者」……もう少しボリュームがあって、体力回復が簡単にできたら最高だったのにね。

気がつきゃ21世紀。子供の頃21世紀になったらボクはもう30歳を超えているなぁ～と、思っていました。その当時は30歳になった自分なんて想像もつきませんでした……本当に。あと、21世紀になったらもっと便利な世の中になっていると思ったのにあんまり変わってません。もうちょっと子供の頃本で読んだ「未来の世界」っぽくなっていると思ったのに（笑）。ビルから透明のチューブが延びていてその中を未来カーが行き来している。まぁ、20世紀の終わりから急に変わったら怖いけど。今後少しずつ子供の頃見た「未来」の世界に近づいていくのでしょう。2004年には空飛ぶ車がアメリカで売り出される予定だし、リニアモーター車が採用されれば東京～大阪間が今の1／3ぐらいの時間で行けるらしいし……あながち昔読んだ「未来の世界」も夢ではなさそう。あとは宇宙にコロニーを作ってそこに人が住みだして、戦争が起こってガンダムができれば文句はないです（笑）。しかし去年の年末に放映された『Gセイバー』はちょっと……。思ったよりCGがしょぼくてがっかりでし

▲大阪府　ナオサさん：明けまして！　新世紀に相応しい雑誌になるようにガンバリマス！

▲千葉県　ナナさん：英語似合いそうですよね。彼ら。まあ、みんな外人ですし（多分）。

▲東京都　のぶすけさん：ムチャな展開ですからね。まあいいかってシーンも多いですよね。

▲大阪府　バカ丸さん：『三國志』もネオロマンスになりそうですよね。男子多いし。笑。

▲沖縄県　簡弛さん：すいません……はじめのノドじゃなくて、はじめの、はみ出しネームなのです。

▲大分県　春生まれさん：プヨプヨ付いてきてくれたらかなり楽しいですよね。笑。

◀愛媛県　如月二月さん：今回サービス満点でしたからね。夢のパーティも組めちゃいますし。笑。多いし。

最後奴隷！　奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

▲東京都　皐月あひるさん：なにげに美味しいんですよね。新世紀の『ぷよ』は……？

▲千葉県　星行乃さん：DVDは便利ですよね。ビデオに比べてもう……たまりません。

▲神奈川県　島津草一郎さん：それは仕込み？　カッコイイです。なんだかクリスマスです。

▲北海道　香月りんさん：自分次第でイロイロな遊び方ができますからね。長時間楽しめます。

▲秋田県　須巳のこりさん：作るのってとにかく大変ですよね。ムダに時間がかかります。

▲秋田県　須巳のこりさん：もう少しアレンジされてれば……なんですけどねぇ……。

◀徳島県　浅羅柚椰さん：いえいえ、こちらこそ、ありがとうございます。ハガキは全て読者様から。感謝なのです。

▲宮崎県　ひなせさん：大丈夫です。多分。強くしていけば……そんなにACT性強くないですし。

▲三重県　乙坂君比古さん：このゲームもPS2ならモノスゴクなりそうですけどね。

▲東京都　はるけろさん：ハガキは描けば描くほどイケマスからね。ファイトですよ。

▲愛知県　スっちょんさん：自分の購入プランに合わせてでいいんじゃないでしょうか？

▲愛知県　ハルさん：いいですよね。そういうの。21世紀もそんなドキドキが沢山だといいですね。

▲宮城県　NAKOさん：あまりにもモンスターだとヤバイですけどね。笑。食べられそうで。

◀岡山県　閑久さん：軍隊用語もバリバリに登場しますからね。戦争を肯定するわけじゃないですが、キビキビしてますよね。

◀神奈川県　福永朱里さん：放っておくとそうなることが多いみたいですね。初期設定のおかげで。誰かと誰かをくっつけるプレイとか。

◀神奈川県　トモナリさん：30年よりもいけるらしいですよ。本当は。キチンと保証できるのはそれくらいってことらしいです。

◀神奈川県　トモナリさん：今回はどうなんでしょうねぇ？　前作はイベントを見ようとしたら、ちょっと難しかったですしね。

◀福岡県　葛タカヒコさん：そうなんですよね。「トリガー」をやってないとわからないことも結構ありますよね。

◀神奈川県　小林恭介さん：先生は自分で選べないですからね。普通、困りました。外れちゃうと最低でも1年、長ければ3年ですから……。しっかりして欲しいですよね。

◀和歌山県　有衛さん：先端ですよね。とにかく。外国って知ってる人はスゴク知ってるけど、知らない人は全く……ですからね。

◀神奈川県　船津さん：値札じゃなくて良かったです。「キミ3万円なの？」なんて話しかけられなくて。いるらしいですからね。未だに。

◀鹿児島県　桜滝天音さん：エロが目立っちゃいますが、格闘ゲームとしてかなりクオリティ高いですからね。買って損ないですよ。

◀新潟県　綾崎新さん：積もると迷惑なんですよね。笑。まあでも仕方ないかもしれません。ロマンチックだったわけですし……。

ハガキマスターのために描いて! 21世紀です

ハガキに隠された力を使うにはまず、ハガキマスターになる必要があります。ハガキマスターはハガキを武器に暗黒ハガキ団と戦っているのです。タダの紙でしかないハガキですが、ひとたびハガキマスターが武器として使うと50cmのチタン鋼を切り裂く威力を秘めているのです。が……何も描いてないハガキがそんな力を持っているわけではありません。武器として使うにはみんなの熱い気持ちが必要なのです！　さ、一緒に戦いましょう！　ということでDPSどでは熱いハガキを大募集しているというわけなのです。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは2月8日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P.163・164から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
※5号連続企画「プレイステーション2」プレゼントに応募される方は、アンケートハガキのオモテ面の所定欄に応募券5枚をお貼りください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】「電撃オンライン」(http://www.dengekionline.com)は見ましたか？
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった
【12】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【13】【12】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店（ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど） ⑤おもちゃ屋
【14】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット（カラー含む） ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2 ⑭PS one ⑮ワンダースワンカラー
【15】買おうと思っているゲーム機を【14】の一覧から3つまで選んでください。
【16】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.208・209）から選んでその番号を3つまで書いてください。
【17】CD-ROM付録付き増刊号「電撃プレイステーションD」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P.208・209）から選んでその番号を2つまで書いてください。
【18】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【19】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃G'sマガジン ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS2 ⑦ファミ通DC ⑧F.Wave ⑨月刊ファミ通64プラス ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション2 ⑭The 64 Dream ⑮月刊アルカディア ⑯Vジャンプ ⑰ゲーム批評 ⑱Game Wave DVD ⑲その他
【20】プレイステーション2は買いましたか？
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【21】あなたが持っている、プレイステーション2のソフトの本数を教えてください。
【22】【20】で①を選ばれた方に質問です。プレイステーション2購入後に、あなたが買ったDVDビデオソフトの本数を教えてください。
【23】携帯電話についてお答えください。
①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと思う ③持っていないし、興味もない
【24】携帯電話を持っている人に質問です。使用している携帯電話は、どの会社のものですか？
①NTTドコモ（iモード） ②NTTドコモ（iモード以外、PHS含む） ③J-PHONE ④KDDI ⑤その他
【25】「鬼武者」は買いましたか？
①予約して買った ②予約はしなかったが、発売日直後に買った ③しばらくしてから買う ④買う予定はない

Vol.168 記事リスト

Vol.165 プレゼント当選者（敬称略）

①21インチステレオカラーモニターKV-21SP1
佐藤久信（秋田県）西尾大作（東京都）上村利彦（岐阜県）
②WonderSwan Color（ワンダースワン カラー）
加藤達也（東京都）難波明彦（神奈川県）江藤健二（広島県）
③popegg(MPR-G600)
木村雄孝（北海道）石田仁（京都府）植野雄介（兵庫県）
④5.1chサラウンド スピーカーシステム
菊地寛（埼玉県）松浦良秋（愛知県）佐々木直樹（香川県）
⑤PS2ソフト「鬼武者」
渡辺彰人（北海道）藤原賢（北海道）後藤栄二（青森県）石井俊哉（宮城県）和田雅也（宮城県）与田慶子（山形県）鈴木真澄（茨城県）加藤隆（茨城県）柴昌人（群馬県）小谷真由美（埼玉県）上田陽介（東京都）阿部義男（東京都）阪上啓介（東京都）水原友美（東京都）米澤和人（東京都）高木浩司（神奈川県）山川実（山梨県）村田薫（静岡県）吉田成美（愛知県）太田健二（愛知県）荻原和弘（愛知県）吉田勇介（岐阜県）大嶋淳博（岐阜県）仙道隆明（大阪府）藤沢浩（大阪府）原田康宏（大阪府）鶴田めぐみ（大阪府）佐藤隆行（兵庫県）横川隆平（広島県）島田光一（香川県）大谷昭博（愛媛県）安達祐子（福岡県）岩見雅雄（福岡県）小倉秀彰（福岡県）桜井信博（長崎県） ほか25名
⑥DPS 6 周年記念 特製図書カード
金丸聡太（北海道）河村総一郎（宮城県）菅野展明（茨城県）黒木和洋（茨城県）野本高志（埼玉県） ほか95名
⑦「剣豪」Quoカード
井上達彦（東京都）山寺幸喜（東京都）深田昇（長野県）
⑧ドラマCD「テイルズ オブ エターニア」レベル2＋サイン入り台本セット
金井美希（千葉県）田代歩（山梨県）
PSソフト
⑨**「アニメチックストーリーゲーム① カードキャプターさくら」**大谷登喜雄（埼玉県）高橋歩（東京都）石井謙太（愛知県）／⑩**「RPGツクール4」**橋裕（東京都）安達正俊（神奈川県）上杉雄輔（大阪府）／⑪**「カードキャプターさくら クロウカードマジック」**遠藤辰雄（北海道）藤谷香織（埼玉県）三苫照明（山口県）／⑫**「高2→将軍」**板井和雄（秋田県）北原哲哉（長野県）国分誠一（大阪府）／⑬**「スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望」**千葉晃（新潟県）佐藤健太（奈良県）小田慎一（徳島県）／⑭**「Jリーグ 実況ウイニングイレブン2000」**清田達彦（千葉県）小林一成（愛知県）清水隆（福岡県）／⑮**「実況パワフルプロ野球2000開幕版」**吉田純（青森県）上原茂（千葉県）小林勝（東京都）／⑯**「幼稚園外伝華麗なるカジノクラブ DOUBLE DRAW」**山岡哲哉（東京都）長谷川隆平（神奈川県）井上智明（神奈川県）／⑰**「テトリスwithカードキャプターさくら エターナルハート」**神崎敏明（埼玉県）藤岡雅治（兵庫県）川原伸也（山口県）／⑱**「所さんの大富豪」**高橋和昭（東京都）前川晃（富山県）橋元博一（香川県）／⑲**「ハンター×ハンター ～幻のグリードアイランド～」**福島敏明（大阪府）広田昇（長崎県）村田一晃（熊本県）／⑳**「ポップンミュージック4 アペンドディスク」**林修司（山形県）赤木徹（三重県）戸倉哲哉（大分県）／㉑**「ファイナルファンタジーIX」**田原達郎（滋賀県）安達和樹（島根県）工藤孝明（宮崎県）／㉒**「ふしぎ刑事（デカ）」**永池智行（新潟県）本多健太郎（大阪府）工藤宏（鹿児島県）／㉓**「BLACK／MATRIX＋」**井上修三（埼玉県）溝口徹（神奈川県）岩田一（愛知県）／㉔**「マール王国の人形姫＋1」**今井友美（北海道）川上郁美（宮城県）門田剛（広島県）／㉕**「ラブひな～愛は言葉の中に～」**植田晃（秋田県）飯田栄二（群馬県）榊原賢司（愛知県）／㉖**「ラブひな2～言葉は粉雪のように～」**村上貢（茨城県）田辺浩志（神奈川県）田上和哉（大阪府）／㉗**「リトルプリンセス マール王国の人形姫2＋1」**清水和美（青森県）豊田博和（秋田県）後藤裕司（和歌山県）
PS2ソフト
㉘**「アンジェリーク トロワ」**川崎浩司（東京都）多田祐子（愛知県）遠藤静江（愛知県） ほか2名／㉙**「いくぜ!温泉卓球!!」**田中和枝（山口県）片山早苗（福岡県）本田昭彦（福岡県） ほか2名／㉚**「井手洋介の麻雀家族2」**市川志郎（茨城県）三田和成（広島県）田端宏和（佐賀県） ほか2名／㉛**「オレが監督だ!～激闘ペナントレース～」**豊川雄治（北海道）高橋祐一（山形県）和田寛之（東京都） ほか2名／㉜**「ギターフリークス 3rd MIX＆ドラムマニア 2nd MIX」**大沢栄一（千葉県）松本典宏（長野県）西岡隆次（香川県） ほか2名／㉝**「くりクリミックス」**岡本謙太（群馬県）佐川雅臣（大阪府）杉本修（兵庫県） ほか2名／㉞**「グレイテストストライカー」**木原修一（東京都）池田龍一（神奈川県）畑中俊彦（静岡県） ほか2名／㉟**「ゴルフパラダイスDX」**広多英明（東京都）瀬川輝（東京都）榎本美智子（神奈川県） ほか2名／㊱**「スノーボードヘヴン」**佐藤浩太（宮城県）鈴木隆明（神奈川県）山本信彦（高知県） ほか2名／㊲**「7（セブン）～モールモースの騎兵隊～」**南原和明（宮城県）菅野康彦（徳島県）根元智史（愛媛県） ほか2名／㊳**「ダンスサミット2001 バスト・ア・ムーブ」**名倉裕（愛知県）加藤雅士（岐阜県）桂文彦（三重県） ほか2名／㊴**「天使のプレゼント マール王国物語」**木村忠志（埼玉県）山本譲（東京都）安田雄太（静岡県） ほか2名／㊵**「Neo ATLAS Ⅲ」**松本武志（兵庫県）平田隆平（香川県）植木隼人（熊本県） ほか2名／㊶**「ESPN winter X Games snowboarding」**佐藤勇介（北海道）西谷宏（山形県）清水透（大阪府） ほか2名

※Vol.165 プレゼント当選者の発表で、一部誌面に掲載できなかった方々につきましては、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

読者PRESENTS

【電撃プレイステーションVol.168の読者に贈る】

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P.162の注意書きどおりにアンケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは2月8日(消印有効)。当選者の発表は2月23日発売の本誌Vol.171にて行います。アンケートの回答内容は、当選落選には一切関係ありません。正確に記入してください。

1 PS2ソフト『キーボードマニア』

▼▶全24鍵の専用コントローラ付属の『キーボードマニア』。キーボードならではのメロディアスな楽曲をキミのPS2で演奏してみよう!! (提供：コナミ)

3名

2 『Z.O.E ZONE OF THE ENDERS』非売品ポスター

▶3月1日にはOVAも発売される3D・ACT。ゲームの主人公&ヒロインが描かれたB2サイズポスターだ。 (提供：コナミ)

3名

3 TVアニメ『テイルズオブエターニア』B2サイズポスター

▶1月よりいよいよ放映が開始された、アニメ『テイルズ オブ エターニア』の非売品ポスターだ。 (提供：ナムコ)

3名

M.S.ERA 0099 PHOTO FILES

メディアワークス発行の「M.S.ERA 0099 機動戦士ガンダム戦場写真集」から選りすぐったイラストが使用された、A3サイズの大判写真。 (提供：バンダイ)

4 FRONT

5 THE ZABIS

6 TAKEYARI ATTACK

7 THE DAY ZEON OCCUPIED NEW YORK

8 AMBUSH

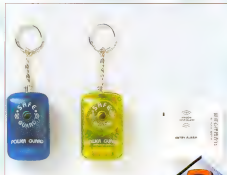
9 THE BRIDGE

10 A PRESENT FROM FEDDIES

11 IRREGULARS OF FEDERAL FORCES

各2名

12 DVDビデオ「犯罪心理捜査官コンプリートBOX」特典ドアアラーム&アラームキーホルダー

3名

▲「羊たちの沈黙」や「セブン」などサイコサスペンスブームの火付け役となった海外ドラマ「犯罪心理捜査官」。シリーズ3作品を1つにまとめたDVD-BOXの発売を記念して作られたグッズだ。 (提供：ポニーキャニオン)

PS&PS2ソフト

13 『7BLADES／セブンブレイズ』

PS2 3名

▲武器ごとに戦略も変わるシステムが魅力の3D・ACT。 (提供：コナミ)

14 『冒険時代活劇ゴエモン』

PS2 3名

▲人気の「ゴエモン」シリーズ最新作はA・RPGだ！ (提供：コナミ)

15 『ビートマニアアペンドクラブミックス』

PS 3名

▲クラブ曲ばかりを収録した『ビーマニ』最新アペンド！ (提供：コナミ)

16 『エキサイティングバス3』

PS 3名

▲アメリカの実在する湖を舞台にバスを釣るSPGだ (提供：コナミ)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承ください。なお、15番の『ビートマニアアペンドクラブミックス』は別売の『beatmania』などがないと遊べません。

5号連続！

PlayStation2 本体プレゼント

Vol.162から期待して待っていてくれたみなさま、ついに今号で応募券も5枚そろいました！　一筆入魂！　気合いでPS2をゲットしてください!!

DVDを見る？

GAMEで遊ぶ？

20名

DPS168
PS2本体
応募券⑤

コレが最後の応募券なのだ!!

PS2本体プレゼント応募の決まり

PS2プレゼントに応募される場合は、本誌Vol.162～168に付いている①～⑤までの5枚の応募券が必要です。P.162に付属のアンケートハガキの所定の位置に5種類すべての応募券を貼り、応募してください。PS2プレゼントに応募された人はもちろん、応募券のそろっていない人もP.163および、このページのPS2ソフト、メモリーカードプレゼントには応募できます。アンケートハガキの所定の位置に欲しい賞品の番号を忘れずに記入してください。

アンケートハガキで応募

17 『スペースヴィーナス』starringモーニング娘。 10名

「モーニング娘。」の映像やライブ演奏が楽しめるPS2ソフト。映像を自由に動かして遊ぶこともできるゲーム要素もあるぞ。

18 PS2専用メモリーカード 10名

期待の「FFX」もついに発表されたPS2！　そろそろ1枚では足りない人もいるんじゃないですか？

応募までの流れ

準備編	書き込み編	投稿編
5枚の応募券を用意	アンケート記入	いざポストへ!
表面にある、貼り付け	[illegible]	しめ切りは2月8日（消印有効）

そのほかの賞品もチェック!!

※バックナンバーのお問い合わせは、主婦の友図書（株）・直接読者係（TEL.03-5280-7588／月～金曜日の9:00～17:00）まで。売り切れの場合はご容赦ください。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

DENGEKI SOFT STATION
ポイニーポイン
パワフルゲーム工房 BASIC STUDIO
天空のレストラン Hello!Project ver.
PHASE PARADOX
モンスターファーム
K-1ワールドグランプリ2001 開幕版 by XING(仮)
その他
新作
DENGEKI SOFT STATION
PS&PS2
イラスト/戸部淑

イッピーヨー!(やったね!)
Yippie Yo!

ないて! COOL!
わらって! HAPPY!
おこって! HOT!

POINIE'S POIN SWEET FLAVOR
ポイニーポイン™

キモチを変えるとってもフシギな「ポイン」を使ったロジックACT！ ノリノリでウキウキな世界を舞台に〝ピュアハート〟ポイニーちゃんが、ポインを投げてブツケて大暴れ!!!

PS2	ACT	ポイニーポイン	31(予)	▶SCE ▶¥5,800 ▶MC2（300KB）

POINIE
ポイニー
このゲームの主人公。とってもおバカでピュアなココロを持った、アホアホニューヒーロー。現在迷子中。

POIN
ポイン
リリンちゃんをベイビーと呼ぶ、とってもめずらしい生きてるポイン。イロイロ教えてくれるけど、メチャクチャ口が悪い。ポイニーのお尻についてます。

▼物語の要所にはボス戦が展開する。大迫力のボリュームで迫ってくるぞ！

オトナのしらない、フシギなパワー！

▲宙に浮いている赤や青のだ円球の物体が、ゲームのキーとなるフシギなアイテム「ポイン」なのだ。

ポインを使って町の人たちを助けよう！

▶迷子のポイニーは、事件を解決しながらおうちを探す冒険に出る。

このゲームは、アナログスティックで主人公のポイニーを操作する、3D・ACT。キモチを変えるフシギな効果を持ったポインを使って、湖やジャングル、夢の世界や雪の世界などで起こる、さまざまな事件を解決していくのだ。また、登場するキャラたちは、みんなどこかおかしなヤツばかり。そんなヤツらが巻きおこす、ビックリするようなシナリオ展開にも注目なのだ!!

LOLO
ロロ
ポインを改造した「毒ポイン」を使って町を混乱のウズにおとしいれた張本人。巨人化も？。

キモチを変えて事件を解決! 新感覚ロジックアクション登場!

ストーリーはこんなカンジ!

どこかの国のとある町「ジェリータウン」。ここは、ポインというフシギなアイテムがどこかしらに浮かんでいる、おかしなトコロ。ママと一緒にこの町に来ていたポイニーは、1人で町角のテレビを見ているうちに、迷子になってしまいます。そんななか出会ったのが、リリンちゃんという女の子。そして生きているめずらしいポインなのでした……。

▼ポイニーは、このポインを使って町を救って欲しいと、リリンちゃんに頼まれる。

▲ロロがヘル・ニャンに命じて町を混乱させていたのだ!

CHECK! ポインを使った多彩なアクション!

ポインの種類はこの3つ

HOT POIN
赤いポイン。ブツケることで、敵を怒らせることができる。

COOL POIN
青いポイン。ブツケた相手を悲しいキモチにさせる。

HAPPY POIN
黄色いポイン。うれしいキモチになる効果を持っている。

ここでは『ポイニーポイン』の基本的なアクション要素を紹介。町や森などゲームのフィールド上には、3種類のポインが浮かんでいる。それぞれのポイン（左を参照）には、キモチを変化させる効果があり、敵にブツケることでその効果を発揮することができるぞ（例えば怒ってる敵に青ポインをブツケることで、おとなしくさせたり）。敵の状態に合わせたポインを選択することが、クリアのカギとなるのだ。

▲投げたり、足場として使ったり、頭を使ってゲームを進めていこう。
▶ポイン同士を混ぜることも可能（赤ポインに青ポインをブツケると、それ以外の黄ポインになる）。

1 持ち上げてブツケる

□ボタンでポインを持ち上げ、もう一度□を押すと投げることができる。ゲームのメインとなる基本アクションだ。

▲持ち上げたまま移動して……ブツケてエモーションチェンジ!

2 持ち上げて飛べばグライド

ジャンプは×ボタンで可能。このときにポインを持ったままジャンプし、×押しっぱなしでグライダーのように空中を「フワ〜」っと滑空（グライド）することができるぞ。谷などを越えるときに必要なアクションとなるので、覚えておこう。

▲ポインを持ったまま飛べば、キモチのいい滑空飛行が可能だ!

3 上に乗って大ジャンプ!

ポインは足場として上に乗ることもできる。さらに、上に乗ってジャンプし、着地のときにタイミングよく⊗ボタンを押すことで、大ジャンプも可能だ。また、ポインは④ボタンで置くこともできるので、足場を作っていくことも大切。

▲トランポリンのように「バイ〜ンバイ〜ン」ってカンジで大ジャンプ。

LILIN

リリン

ちょっとズレたところもあるけど、しっかり者の女の子。ポインの使い方も教えてくれる。ロロとは知り合いみたいだけど……?

HELL-NEOW

ヘル・ニャン

ロロのペットたち。主人であるロロをココロから信頼していて、愛するロロさまのためならなんだってやっちゃう悪い子ちゃん。

バイリンガル機能に注目!

字幕と音声を英語／日本語に切り替え可能。また、話題の「サウスパーク（日本版）」の監修であるクリスチャン・ストームズ氏によるノリノリなセリフにも注目だ。

最近のゲームに何かもの足りなさを感じているキミ！　自分の手でPS２のゲームを作ってみないか？　そんな夢をかなえてくれるのがこの『BASIC STUDIO』。画像やサウンドを加工するツールも一緒になったこのソフトでアイデアを形にしよう!!

ジャンル不問！　ゲーム作成ツールがイキナリ登場!!

数年前、パソコン（以下：ＰＣ）ユーザーたちはごく簡単なプログラム言語「BASIC」を用いて、自分たちでプログラムを組み、ゲームを作ったりしていた。今回紹介する『BASIC STUDIO』は、そのBASICによるプログラム作成機能に加え、描画・作曲・３Ｄモデル作成の専用ツールを３つ収録したソフト。プログラムの組み方しだいでＡＣＴからＲＰＧまで、どんなジャンルのゲームも作ることができる。すべてのツールはＰＳ２のみでデータ作成可能なので、ＰＣがなくても本格的なゲームが作れるぞ！

◀グラフィック、音楽、プログラムと担当をわけて、友だちと共同でゲームを作るのも楽しみの１つだ。

PS2でキミの可能性が広がる!!

作品完成までの流れ

『BASIC　STUDIO』を使ったゲーム制作の、基本的な行程を追っていこう。各要素を専門ツールで作り、BASICで全体をまとめる流れだ。

•絵を描く•

▲ペイントツール「ＩMAGE-SKETCH」では背景画などを描く。

•キャラクターを作る•

▲３Ｄのキャラクターはモデリングツール『POLY-CRAFT』で制作しよう。

•BGMを作曲•

▲BGM関連はサウンドツール「SCORE-NOTE」におまかせだ。

プログラムを組むって難しそう…

•PS2でLet'sプレイ!!•

プログラムの実行には"B-SHELL"が便利だよ

チュートリアルコミック付き

BASICはプログラミングの初歩の初歩。しかし、それでも自分に使いこなせるか不安…というユーザーは、同梱の入門マンガをチェック！　基礎から応用まで、BASICをわかりやすく、楽しく解説してくれる。初心者にも安心だぞ。

▶「B-SHELL」だけ持っていれば、友だちの作った作品を遊ぶことができるぞ。

うまくできたかな？

完成したゲームを実行するには同梱のディスク「B-SHELL」が便利。これがあれば、『BASIC STUDIO』本体がなくても、作成したゲームを遊べるのだ。友だちの作品で遊ぶにも便利。

『BASIC STUDIO』につまった4つのツールを徹底チェック!!

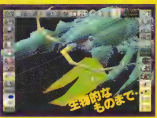
背景やキャラクターを描くグラフィックツール IMAGE-SKETCH イメージスケッチ

「IMAGE-SKETCH」はゲームに使用するグラフィックを作成するツールだ。点や線の描画、色の設定、拡大・縮小など、便利な機能を備えているのだ。背景画を描くのはもちろん、キャラクターやアイテム、3Dモデルに貼るテクスチャなどを作るのにも使用できるぞ。お絵かきツールとして考えれば、これだけでも十分楽しめる。データは当然MC2に保存可能だ。

◀キャラクターを描く場合、画面を2分割しての細かい修正もできるぞ。

▶これのみで単体のグラフィックツールと考えても、十分楽しめる機能が備わっているのだ。

ポリゴンモデルを一発作成!! POLY-CRAFT ポリクラフト

ポリゴンとは三角や四角を組み合わせて作る多面体のこと。このツールでは、それらを使い、簡単に3Dのキャラや建築物などを制作することができる。できあがったモデルには「IMAGE-SKETCH」で描いたテクスチャを貼り付けて、よりリアルに加工することもできるぞ。

▲本来は複雑な技術が必要なポリゴン造形が、身近なものに。メカ造形などはお手のもの！

▲ザリガニを生々しく造形してみる。有機物から無機物まで、立体物ならなんでもござれ。

実力CHECK! 戦車を作ろう!

『IMAGE-SKETCH』と『POLY-CRAFT』を使いこなせ!

2Dのグラフィックツール「IMAGE-SKETCH」と、3Dのモデリングツール「POLY-CRAFT」の合わせ技で、リアルな3D戦車を作ってみたぞ。それぞれのツールの機能を生かせば、こんなカッコいい造形も簡単だ。完成したモデルはMC2に保存し、いつでもゲームに登場させることができる。

その1 モデルを作成

▲「POLY-CRAFT」で戦車を作成。ポリゴンを組み合わせて少しずつ作っていこう。

その2 テクスチャを描く

▲戦車の表面のテクスチャ（模様）を「IMAGE-SKETCH」で別に描いておく。

その3 テクスチャをモデルに貼って

▲モデルにテクスチャの質感を加えて完成。

BGMや効果音を作ってみよう SCORE-NOTE スコアノート

▼わかりやすいアイコン操作でラクラク作曲！ 心に残るゲームミュージックは、キミの手で完成させよう！

ゲームに欠かせないイカしたサウンドを生み出すのがこのツール。五線譜に音符を置いていくだけの簡単操作で、作曲が可能だ。音の強弱や音色などを細かく指定できるため、本格的な楽曲を作り上げることもできる。音楽知識のない人は、譜面をそのまま入力するか、用意されたサンプル素材を使えばラクチン。

作成した要素をプログラム管理! EZ-BASIC イージーベーシック

```
2370  PPBZ(PN)=0
2380  PPBD(PN)=0
2390  ANMNO(PN)=34
2400  ANCNT(PN)=1
2410  COND(PN)=0
2420  LIFE(PN)=250
2430  BAR(PN)=0
2440  HEAT(PN)=0
2450  HX(PN)=PN*40-60
2460  HY(PN)=0
2470  HZ(PN)=0
2480  HD(PN)=PN*PI+PIH
2490  PHX(PN)=0
2500  PHZ(PN)=0
2510  AIM(PN)=0
2520  NEXT PN
2540  FOR PN=1 TO 2
2550  RESTORE
```

▲簡単かつ奥深いプログラミングの世界。一度足を踏み入れたら、もうキミは「作る楽しみ」のトリコ！ 友だちと一緒にいろいろとやってみよう！

BASIC言語によるプログラムの作成・実行をするツール。コマンドを入力し、ほかのツールで作った素材をゲーム上で動かしたり、コントローラからの入力などの必要な処理を管理する。サウンド再生や3Dデータ表示などPS2の機能を発揮するための独自のコマンドも用意されているぞ。

実力CHECK! 『BASIC STUDIO』ではこんなゲームが作れますっ!!

本ツールは素材やジャンルに制限があった従来のゲーム作成ツールとは一線を画すもの。今回はどんなゲームも作れるこのツールを使い、アートディンクが制作したサンプル作品を紹介しよう。本ツールのディレクター飯塚正樹氏の代表作『カルネージハート』を題材にした、本格対戦STGだ。

対戦ゲーム「カルネージSTG(仮)」

2人のプレイヤーがメカを操り対戦するSTG。ちなみにプログラムの容量はこれでもMC2内（8メガバイト）に十分収まるのだ。

サンプル素材もあります

絵や音楽は苦手…という人のため、各ツールにはゲームに使用できる豊富なサンプル素材が用意されている。アートディンクの過去作品素材など、楽しいものがいっぱいだぞ！

あの「ハロープロジェクト」の全メンバーが活躍する『天空のレストラン』スペシャルヴァージョンが発売されるぞ。

『天空のレストラン』の特別ヴァージョンが2001年3月1日に緊急発売!!

料理を題材としたパーティボードゲーム『天空のレストラン』が、「モーニング娘。」をはじめとした「ハロープロジェクト」とタイアップした特別ヴァージョンとなって発売されることが決定！「ハロープロジェクト」のメンバーは、ゲーム中ではプレイヤーに雇われる"ギャルソン"となって登場するぞ。今回は、このヴァージョンならではの6つの魅力を紹介していこう。

PS	天空のレストラン Hello! Project ver.	TBL	3/1	メディアファクトリー	¥4,980	MC（2ブロック） 4人プレイ可

ハロープロジェクトからの愛の料理を召し上がれ

天空のレストラン

『天空のレストラン』てどんなゲーム?

食材を集め料理を完成させて、最高の経営者になるのが目的のボードゲーム。ここではゲームの進め方と簡単なポイントを説明していくぞ。

▲相手の料理をジャマすることもできるのだ。

ゲームの流れ

1. サイコロをふる
2. 止まったマスで食材ゲット

食材がそろうと

3. 料理完成
4. ギャルソンを選択配置

制限時間になるか誰かが破産でゲーム終了

▲サイコロをふる前に魔法を使うと出目を有利にできるぞ。

▼どんな食材がGETできるかは運まかせ。

▼ギャルソンを選ぶときのポイントは弱点料理と持ち腕。

▲どんな料理ができるかは初めに選んだシェフしだいだ。

『天空のレストラン』のポイント

☆ いらない食材はほかの人に押し付けるのも1つの手。でも自分の料理を完成させないと勝てないぞ。

☆ シェフは早い時間は調子が出ない。4人合わせて10の料理ができたら本気の料理を作り出すのだ。

☆ ヤミ料理は基本的に値段が安い。しかし、いい食材が手に入れば高価なヤミ料理になることも。

☆ 時間はコース中に建っている時計を通過すると5分単位で進む。チェックしておこう。

☆ 最初のレシピと違う食材を入手すると高額料理にレシピが変化することがある。また逆もあるぞ。

1/31(水)まで、以下の店舗で特製メモリーカードシールがもらえる予約キャンペーンを実施中。GAME TSUTAYA GAME STAND、新星堂全店、すみや全店、ミニストップ、ローソンLoppi。 ※一部、予約キャンペーンを行っていない店舗があります。詳しくは店頭にてご確認ください。

ハロープロジェクト ヴァージョン6の魅力をチェキラッチョ

1 ハロープロジェクトのメンバーがオリジナルイラストキャラで登場だぴょん

ゲーム中、24人のメンバーはギャルソンとなって登場する。登場するメンバーは右の表の通りだ。

▲自分のお気に入りのキャラが出てきたら速攻で雇っちゃうね。

ハロープロジェクトメンバー

モーニング娘。	保田圭	吉澤ひとみ
中澤裕子	矢口真里	辻希美
飯田圭織	後藤真希	加護亜依
安倍なつみ	石川梨華	
平家みちよ	前田有紀	カントリー娘。
		りんね
		あさみ
ココナッツ娘。	メロン記念日	
アヤカ	村田めぐみ	
ミカ	斉藤瞳	シェキドル
ダニエル	大谷雅恵	北上アミ
レフア	柴田あゆみ	大木衣吹

2 全員の生声収録でウーハ～

さまざまな場面で各メンバーが生声でしゃべってくれる。それぞれが100近いパターンを持っていて、全部聴くまではやめられないところだ。特にギャルソンバトルはよくしゃべるぞ。

生声でしゃべります

▲バトル時にはより多くのセリフをしゃべる。テレビでは見られない激しい掛け合いが見られるぞ。

3 新MAPをちょこっと用意!!

「ハロープロジェクト」の曲をイメージしたMAPが新たに4つ作られた。何の曲でどんなMAPになっているのか早く知りたいところだね。

◀▲左はプッチモニの「ちょこっとLOVE」のMAPのようだ。では上は!?

4 娘。図鑑が追加されて人生ってすばらしい

ギャルソンであるメンバーたちを神様のレベルまで育て上げると図鑑モードで、“ファン向けの特別メッセージ”を聴くことができる。神様のレベルまで育てるのはけっこう大変。コンプリートできるかな。

特別メッセージが聴ける

▶細かなデータまでのっているぞ。

5 ハロープロジェクトならではのイベントが満載でウォウォウォウォ

前作からのイベントカードに加え、メンバーにまつわるクイズが追加された。正解するとボーナスがもらえるのだ。また、ユニットメンバーのギャルソンをすべて雇うとサービス料が上がるなどのイベントもこのバージョンならでは。

▶メンバーを詳しく知っているほど有利なイベントばかり。ファンとしての知識が試されるぞ。

ユニットメンバーを集めると!

クイズもあるぞ

6 BGMはハロープロジェクトのヒット曲で超超超いい感じ

BGMは「ハロープロジェクト」のヒット曲をオリジナルアレンジした13曲が収録されている。

収録曲リスト

- LOVEマシーン
- ちょこっとLOVE
- モーニングコーヒー
- 恋のダンスサイト
- 抱いてHOLD ON ME!
- サマーナイトタウン
- ハッピーサマーウェディング
- 青春時代1.2.3!
- I WISH
- Memory 青春の光
- HELLO!のテーマ
- 恋愛レボリューション21
- ミニモニ。じゃんけんぴょん!

▶あの曲を聴きながらゲームができるなんて。たまりませんね。

ハロープロジェクトのメンバーを紹介ですぞ～

ココナッツ娘。レフア
◀昨年加入した新メンバー今年また追加があるらしい。

メロン記念日 柴田あゆみ
◀ユニットで1番年下の16歳。3月に新曲発売予定。

シェキドル 大木衣吹
◀あだ名は凡ちゃん。彼女たちのサインは個性的です。

ココナッツ娘。ダニエル
◀完全なアメリカ人。まことプレゼンツのユニット。

メロン記念日 大谷雅恵
◀村田めぐみと間違えやすい。おでこがポイント。

シェキドル 北上アミ
◀本名は領毛あゆみ（なんて読むの?）。☆が重要。

ココナッツ娘。ミカ
◀父親がオーストラリア人のハーフ。「ミニモニ。」

メロン記念日 斉藤瞳
◀なぜかこの子を除くとみんな、O型の魚座。なぜ!?

カントリー娘。あさみ
◀昨年5月に新加入。メジャーデビューはまだです。

ココナッツ娘。アヤカ
◀日本生まれの日本人。成績はかなりいいようです。

メロン記念日 村田めぐみ
◀ユニット内で1番年上。身長も1番高いのだ。

カントリー娘。りんね
◀本名、戸田鈴音。「アイドルを探せ!」では司会も。

モーニング娘。保田圭
◀うわさで、彼女のファンは幸せだとよく聞く。

モーニング娘。吉澤ひとみ
◀よっすぃー。ごっちんと仲よし。歌声は色っぽい。

前田有紀
◀プロデュースはあの五木ひろし。1/1に新曲発売。

モーニング娘。安倍なつみ
◀なっち。最近はドラマにも挑戦。近頃活躍が目立つ。

モーニング娘。石川梨華
◀ほかには「タンポポ」。声が特徴的。性格アッサリ。

平家みちよ
◀本名は平家充代。渋い。本当に平家の末裔らしい。

モーニング娘。飯田圭織
◀1番デカイ。背が。最近大人っぽくなった気が?

モーニング娘。後藤真希
◀ごっちん。弟はEEJUMP。顔が似てます。

モーニング娘。加護亜依
◀彼女のキャラはすごい。今後が恐い。でもかわいい。

モーニング娘。中澤裕子
◀「モー娘。」リーダー。演歌のときは、「ゆうこ」。

モーニング娘。矢口真里
◀「ミニモニ。」リーダー。もっと目立ちたいらしい。

モーニング娘。辻希美
◀ののちゃん。加護とのタッグはほぼ無敵です。

PHASE PARADOX フェイズパラドックス

PS2 AVG

3月(予) ▶SCE ▶価格未定 ▶MC2(KB数未定)

ち密な設定、演出で展開されるスペースAVGがPS2に登場！ 閉鎖された空間で、人々はどんな運命に遭遇するのだろうか!?

宇宙空母を舞台に繰り広げられる重厚な人間ドラマ…!!

惑星爆発に巻き込まれた宇宙空母を舞台に描かれるシリアスなAVG。立場の異なる3人の主人公を操作しながら、謎多き物語を進めていこう。このゲームのテーマは、苛酷な環境のなかで展開される人間同士の心の葛藤。難しいアクション要素はないので、奥深いストーリーをじっくりと堪能することができる。第1報となる今回は、メインキャラの3人と物語序盤のストーリーを公開。さらに、物語を盛り上げるリアルな設定もあわせて紹介しよう。

◀過酷な状況のなか、どんなドラマが待ち受けるのか…

▲広大な艦内の一部。ここにいたであろう人たちはどこへ消えてしまったのだろうか？

Character 登場人物

プレイヤーはこの3人の視点を通して、物語に秘められた謎を解明していく。

ジュード・サトクリフ
DaCT隊員

ダメージコントロールチーム・通称「DaCT」の隊員。任務のさなか惑星「220」の爆発が起こり、仲間を失う。生き残った後輩クルー・ユマと共に調査を開始するのだが…。

Jude Sutcliffe

レネイ・ハーン
ワイバーン隊隊長

女性ながら戦場で数々の功績を上げてきた歴戦の兵士。今回のミッションは予備隊に回っていたが、負傷した部下をメディカルセンターに運んでいるとき、事故に巻き込まれる。

Renee Hearn

アイラ・ホイブローテン
バイオラボ研究助手

民間で構成された研究施設・バイオラボに勤務する女性クルー。彼女のいる区域には、爆発の被害は今のところない。何とかして、爆発の謎を解明しようとするのだが…。

Aila hoeybraaten

すべては、惑星「220」の爆発からはじまった…

惑星「220」のレスキュー・ミッションを展開していた宇宙空母・ギャラントは、その任務を終えようとしていたそのとき、突然の惑星爆発に巻き込まれる。この爆発で全クルーの約20%が殉職。残りのクルーも一部を除きこつ然と姿を消してしまう。調査を開始したDaCT隊員・ジュードは、やっとの思いで看護兵を発見するが、彼女は何かに怯えながら、ジュードに銃を向ける。「みんなが襲ってくる…」そして、その言葉を裏付けるように、気が狂ったとしか思えないようなクルーたちが襲いかかってきた…。

惑星220のレスキュー・ミッションを展開していた――

リアリティあふれる設定にも注目!!

舞台が宇宙というだけあって、3層で構成されたドアや機能を重視した宇宙服など、SFファンも納得の設定が随所に見られる。もちろん、物語を彩るキャラの表情、性格も綿密に設定。動作はモーションキャプチャーによってリアルに再現され、声に関しても海外で活躍しているプロの役者を起用している。

◀物語の舞台となる宇宙空母・ギャラント。その外観も細かく設定されている。

▶部屋や小物などは、現実感を重視。リアリティある世界観を演出している。

◀艦内を回るのに使用する移動用装置。艦内はいくつかのエリアで区切られているようだ。

PS2 SLG モンスターファーム

3/22
▶テクモ
▶¥6,800（予）
▶MC2（KB数未定）

グラフィックがアニメチックになり大幅にパワーアップしたPS2版の『モンスターファーム』。今回はさらに判明した新要素をお伝えするぞ！

今回の『モンスターファーム』の舞台は、前２作から時代はさかのぼり、まだモンスターバトルが競技化されていない時代となっている。これまでお世話になっていたモンスター協会などが出てこないのだ！　その替わりとなるのが、「トチカ人」という特別な人々。今回プレイヤーは、この「トチカ人」の女の子と力をあわせて、モンスターを育てていくことになるのだ。ここでは設定にあわせて変化した２つの要素を紹介するぞ!!

Newパートナー フレリア

トチカ人の少女で、年齢は５歳。モンスターブリーダーのアドバイザーとしてはまだ駆け出しだけれども、モンスターの知識は豊富だ。

前作までは、モンスターを育てる場所は基本的にファームだけで、そこからいろいろな場所へ修業に出す形をとっていた。しかし今回はファームの概念がなくなり、森や海などといった特定の場所でモンスターを育てることになったのだ。前２作では火山や遺跡などにモンスターを冒険に出すイベントが発生したが、今作ではファーム自体がそういった特別な場所になる可能性も!?　育てる場所がモンスターの成長に影響するのかなど、育成システムの変化が気になるところ。

砂漠

あたり一面が砂に覆われた場所。画面写真を見る限りでは、岩山やオアシスなどもあるようだ。岩山を登ったり、オアシスで泳いだりと、いろいろな修業の内容が考えられるけど、ここではどんなことができるのだろう!?

▶砂漠だけでなく、オアシスがあるなど、マップは広そうだ。

森林

その名のとおり、森の中。どうやら木の上に登ることもできそうだ。野生のモンスターも存在する？

◀巨大な１本の木が立っているのが特徴。下の写真の小さなモンスターが気になる!?

これは今までになかった要素。モンスターにアクセサリーをつけられるようになったぞ！　もちろん、画面でちゃんとモンスターがアクセサリーをつけるのだ！　ナイスなコーディネイトだと、何かがあるカモ!?

PS2版には新モンスターがたくさん登場。会える日が楽しみだね！

モギィ 犬みたいだけど、じつはモグラのモンスター。ノリノリらしい。

サイローラ のんびり屋のモンスター。ローラーを手で動かし移動する。

タコピ タコみたいな奇妙なモンスター。耳を手のように動かす。

PS SPG

一撃必殺のKOシーンが魅力の立ち技系最大の格闘イベント「K-1」。その魅力をあますところなく再現したゲームの最新版が、早くもPSに登場！

3 29
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC（ブロック数未定）、2人プレイ可

21世紀の「K-1」がキミの家で開催!!

参加選手の豪華な顔ぶれと、ハデハデな興行スタイルなどで話題の格闘イベント「K-1」。その最新データをもとに、キミの手で熱い戦いを楽しめるのがこのゲーム。今回は「K-1」ならではの立ち技の攻防と、実際の試合を忠実に再現する数々のモードを、紹介していくぞ。

「K-1」はこんな競技

「K-1」とは、空手やキックボクシング、あるいは「格闘技」の頭文字である「K」と、最強を意味する「1」を組み合わせて作られた名称。その名の通り、立ち技による最強を決定すべく開催される格闘イベントだ。第1回大会でのKO率は80%を超え、この壮絶な戦いがそれまで格闘技に興味がなかった層をもファンに取りこんだ。

「マルセイユの悪童」

アビディ参戦!!

▲「K-1」の猛者、ピーター・アーツを2度も連続で倒したシリル・アビディもさっそく参戦！

「K-1」の戦いをリアルに再現するシステムの詳細に迫る!!

カンタン操作!!

攻撃は、4つのボタンを押すことで行う。このときに、押すボタンによって左右のパンチ・キックを使い分けられる。文字通り、両手両足を駆使することで、ライバルと戦うことになるのだ。防御面も、上段・下段ガードのほかにダッキングやウィービングなど、かわす動作も可能だ！

▲相手をのけぞらせるほどの衝撃を持ったハイキック！こんな技を、誰でもカンタン操作で繰り出せるぞ。

◀左手から放たれるストレート。もちろんほかにもジャブやフックなどが使える。

▼選手のきき足やきき腕によって、技のスピードや攻撃力に変化はつくのだ！

KOシーン

▼ただ殴り倒すだけでなく、頭脳も「K-1」の魅力のひとつ。

スタミナゲージが0になるか、レッグゲージがMAXになるとKO負けになってしまう。また、HPゲージを大きく振りきるダメージを与えると、相手を一撃でKOできるぞ。ほかにも、HPゲージが0になるとダウンしてしまい、1ラウンド中に規定回数ダウンしてもTKOで負けとなる。

必殺のハイキックが炸裂!!

3つの操作モード!

すべての操作をプレイヤーが行う「マニュアル」のほかに、選手におおまかな指示を与えて戦う「セコンド」と、COMに操作させる「オート」があるぞ。

▲アクションが苦手な人でも楽しめるのだ。

世界最強を目指せ!!

多彩なコンビネーションの数々!

強力な打撃でも、単発ではなかなか相手に当たらない。そこで、ボタン操作の組み合わせでジャブ→ストレートなどといったコンビネーションを使い、相手を倒すのだ。

◀◀選手によって、得意とするコンビネーションや技は異なる。それぞれの選手の得意パターンで、豪快にKOしよう！

超充実!! 豊富なモードを徹底紹介!

「K-1」の雰囲気を再現するために、数々のゲームモードが用意されている。1人でコツコツと楽しめる育成モードやトーナメントモードのほかにも、たくさんの友だちと遊べる団体戦モードなどがあるぞ。また、「K-1」に出場する選手のすべてがわかるデータベースも収録されている。「K-1」の世界をより深く味わえること間違いなし！

◀さまざまなモードで遊べば、「K-1」の醍醐味を満喫できるはずだ！

モード名	内容
K-1キングス	COMの操作する選手を相手に連戦する
K-1ヘラクレス	プレイヤー同士の対決
K-1チャレンジ	10年の間にオリジナル選手を育成する
モンスターファクトリー	ポイントを割り振り、オリジナル選手を作成する
K-1グランプリ	16人参加のトーナメント戦
K-1ドリーム	COM、プレイヤーをまじえた5対5の団体戦
K-1バイブル	登場する選手のプロフィールを閲覧できる
トレーニング	操作を練習できる

PS2 ETC

ギタルマン

コーエーが贈る新感覚の音楽ゲーム、『ギタルマン』のゲームシステムがついに判明！　魅力あふれるキャラクターとあわせて紹介するぞ!!

春予定
- コーエー
- ￥5,800（予）
- MC2（KB数未定）4人プレイ可

戦う音ゲー!『ギタルマン』のゲームシステムに迫る!!

主人公とゆかいな(?)仲間たち

プレイヤーが操るのは、基本的に主人公のU－1のみ。多人数プレイのときは、ほかのキャラを操ることになる！

変身前

U-1（ギタルマン）

主人公。ドジで情けない男の子だったが、ひょんなことからギタルマンに変身してヒーローに！　クラスメイトのピコちゃんが好き。

変身後

ピコちゃん

U－1のクラスメイト。誰にでも優しいが、少し天然ボケぎみ。

ミランダ

ギタリン一族の長老。グラビリンを倒すため、ギタルマンを呼ぶ。

バックバンド

ギタルマンのバックバンド。それ以上でもそれ以下でもない。

326ワールドが炸裂!

ビジュアル・プロデュースに人気イラストライターの326氏（ミツル）、音楽プロデュースにアルバム「ORANGE&BLUE」などで注目を集めたユニット「COIL」を起用したバトル音ゲー『ギタルマン』。これまでは、ビジュアルを中心に紹介してきたが、今回ついにゲームシステムが明らかになった！　まだまだナゾな部分も多いけど、ゲームがどんな感じで進み、どうプレイしていくのか、今回の記事を読めばバッチリわかるぞ！　音ゲー好きも、そうでない人も要チェックだ!!

ギタルマンってこんなゲームだ! How to Play

『ギタルマン』のメインモードは、ステージに登場する敵を楽器武器のギタルを弾いて倒していくというもの。ここでは、その流れや操作法を紹介！

▲敵もすべて326氏の描き下ろし！　イラストのイメージそのままに３Ｄ化されている。

ステージの流れ

エナジーモード　ギタルを弾いて体力をためる。体力が多いほど有利に。

攻撃&防御モード　敵に攻撃する演奏と、敵の攻撃をさける演奏を行う。

ハーモニープレイ　愛犬ブーマとハーモニー演奏で、敵にとどめをさす。

勝利!!

操作はシンプル! でも奥が深～い

このゲームで使うボタン（エナジー＆攻撃モードに限り）は、左のアナログスティックと□ボタンのみ。画面に表れる線の動きを左スティックを操作して追い、□ボタンでリズムを刻んでいくのだ。こうしてうまく演奏することができると、曲調がハデでカッコヨクなっていく。リアルタイムに変わる曲の変化も楽しめるのだ！

タイミング良くプレイすると ミュージックもノリノリに!

画面の見方＆操作説明

U－1のHP　主人公の体力。敵の攻撃を受けることで減少していく。これがなくなると、ゲームオーバーだ。

敵のHP　敵の体力。うまく演奏するとゲージが減る。これを０にすることが目的だ。

チャート：リズムをとるための基本となる部分。この線の上に、○などが表示され、ボタンを押すタイミングなどがわかるようになっている。

扇：左スティックと連動して動く。この範囲にチャートを入れるようにする。

円：□ボタンを押すタイミングを表す。円と青い点が重なったらボタンを押す！

点：画面の中央に出る青い点。この上に○がきたら□ボタンで、リズムを刻む。

オビ：この赤いオビの間は、□ボタンを押しっぱなしに。音の余韻のようなもの？

ギタルマンを狙う悪いヤツら!

ギタルマンを狙い、ギタリン（ギタル星の一族）を襲った敵でグラビリンと呼ばれる。U－1と死闘(?)を演じる！

ベン-K

胸のターンテーブル型ギタルを使って攻撃してくる強敵。

フライング・オー

グラビリンの空軍の指揮官。シンセサイザー型ギタルを使って攻撃。

パンパス

オノ型ギタルを持つグラビリンの刺客。じつは弱い。

グレゴリオ・ヴィルヘルムⅢ

グラビリンのナンバー２で優秀な戦士。「美と苦悩」を追及している。

NEWS　4月にイチ早くプレイできる『ギタルマン ワン』が発売!

『ギタルマン』ってオモシロそうだけど、ちょっとよくわからない。そんな人に朗報！　『ギタルマン』を体験できる『ギタルマン ワン』が４月に発売されることが決定した。詳細な発売日などは未定だけど、低価格で、１ステージとミニゲームが遊べる豪華な内容なのだ！

PS ACT

がんばれゴエモン 大江戸大回転

3|29
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC（1ブロック）

今回の敵はエコロジーなヤツ。なので、過去のシリーズで倒した敵などもリサイクル！『ゴエモン』シリーズを一度でもプレイしているとさらに楽しさ倍増!?

テーマはリサイクル!? 抱腹絶倒痛快ACT出陣!!

昨年末にPS2版が発売されたばかりというのに、なんと『ゴエモン』の最新作がPSで早くも登場。今回は横スクロールのACTで、RPG要素なんかもある。ちなみに今回の『ゴエモン』のテーマは、最近話題の「リサイクル」。社会問題をテーマに入れるなんてとてもエライ。そんなこんなで、PS版の内容を紹介しちゃいましょう。

◀2人同時プレイも可能なので、ACTが苦手な人も安心。
▶ただのACTではなく、町中などでは、情報収集しながらの謎解きなんかもあります。

今回のおはなし

大江戸はぐれ町では、リサイクルが大ブーム。ゴエモンとエビス丸も、リサイクルのためにゴミ集め。と、そんなおり、リサイクル王が殿様とゆき姫をさらってしまう。さっそく2人を救出するために冒険へと出発。

▲セーブやアイテム購入は、町の中で行う。道中はACTに専念。

おなじみ正義のキセルで悪を斬る!!
ゴエモン
おなじみ本作の主人公。熱血漢で曲がったことが嫌い。チェーンキセルと小判が武器。

仲間の能力を駆使して日本全国を大冒険するのだ!!

道中はトラップや敵がたくさん出現。セレクトボタンでキャラが変更可能なので、ゴエモンではクリアするのが大変な場所では、すぐさまほかの仲間にチェンジしよう。各キャラの特徴を生かすのが、クリアのポイント。

アイボもビックリなからくりロボット
サスケ
物知りじいさんが製作したロボット。感情があるなんて、ソニーも驚愕の技術力。

こう見えても特捜忍者団のリーダー
ヤエちゃん
女の子とはいえ、凄腕のくのいち。ヤエバズーカで遠距離攻撃が可能。人魚にも変身。

ちょっと頼りない自称・正義の忍者
エビス丸
大食で陽気な自称忍者。シリーズごとに使用武器が変わる人。今回はハリセン。

▲各キャラには特技が用意されている。ヤエちゃんは人魚に変身できる。
▶道中にはいろんな乗り物も登場。敵の乗り物を奪うこともできるぞ。

ゴエモンインパクト見参!!

巨大ロボットインパクト戦ももちろん登場!!

ゴエモンといえば忘れてならないのが、強力な助っ人ゴエモンインパクトだろう。もちろん彼（？）は今回も登場。リサイクル王は、ゴエモンが過去に倒した敵をリサイクルしてくるので、昔対決した相手に、今回も大活躍してくれるはず。

リサイクル王の恐るべき野望をくいとめろ!!

これが今回のボス
リサイクル王
リサイクルに命をかける人。それゆえ、リサイクルをするためにゴミを作るという本末転倒な行動に出る。

今回も変形シーン&テーマソングあり!!
ゴエモンインパクト
異星人とかハリウッドスターとか、多くの顔を持つ。必殺技はメガ砲、百烈パンチ。

PS A・AVG

ハムナプトラ～失われた砂漠の都～

大ヒットを記録した人気映画「ハムナプトラ」がゲーム化！ 古代エジプトの魔術が生み出した恐るべき敵を相手に、手に汗握る冒険が繰り広げられるのだ！

発売中
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC（2ブロック）

映画「ハムナプトラ」がA・AVGになってPSに登場!!

『ハムナプトラ～失われた砂漠の都～』は、同名のアクション映画をゲーム化した、迫力のA・AVGだ。プレイヤーは、外人部隊の傭兵としてエジプトにやってきた主人公・リックを操作して、数々の苦難に立ち向かうことになるぞ。エジプトの遺跡を舞台に冒険が繰り広げられるだけに、古代エジプトならではの摩訶不思議な世界観を、タップリと味わえるのだ。

◀オープニングをはじめ、各ステージをクリアしたあとには、ムービーが挿入される。奇想天外な展開には、ハラハラドキドキさせられるぞ。

▶このゲームの中には、映画の最新作の予告編ムービーもオマケとして収録されている。ファンなら必見なのだ。

映画版をベースにした大冒険を楽しめる！

「ハムナプトラ」とは[illegible]といわれる、[illegible]のことだ。[illegible]リック、エヴリン、ジョナサンの3人は、[illegible]てしまう。それによって[illegible]イムホテップが[illegible]し、3人はハムナプトラに閉じ込められてしまう。[illegible]決死の脱出劇は幕を開けるのだった。

◀外人部隊の傭[illegible]器、[illegible]数々[illegible]こ[illegible]る男。
◀エジプト[illegible]古[illegible]た女[illegible]にい[illegible]し てくれる。
◀[illegible]の実[illegible]ケで[illegible]が、どこか憎めないところがある。

古代遺跡で繰り広げられる迫力満点のアクション

プレイヤーは3Dフィールドでさまざまなアクションを駆使しつつ、カギとなるアイテムを入手したり、スイッチで扉を開けたりしながら、遺跡奥を目指していくことになるぞ。

▲谷間や絶壁など、行く手を阻む地形も多い。こんな難所もなんのその、ジャンプやよじ登りといったアクションを駆使すれば、十分に突破可能なのだ。

▼もちろん、アイテムを探す楽しみも満載。思わぬところからアイテムを見つけられたときの快感は何ともいえない。

CHECK 2 謎を説き明かせ

遺跡内には古代人が作り上げた仕掛けが、ところ狭しと待ち受ける。頭とテクを使いこなさないと突破できないものも多く、やりがいタップリ。

▲パネルを動かすと、絵を完成させられるらしい。その意味や、いかに!?

▶一瞬の油断が死を招くこともある。

仕掛けもいっぱい！

CHECK 1 多彩な武器で群がる敵をブッ飛ばせ！

主人公・リックは、さまざまな武器を使いこなせる。映画にも登場したおなじみの武器もたくさん用意されているので、映画さながらの攻撃ができるぞ。もちろん、それぞれの武器には一長一短があり、状況に合わせて武器を使い分けるおもしろさも味わえるのだ。

▲敵に向かって投げつければ、数秒後に大爆発。スキは大きいが威力は絶大。

◀木の棒は敵を殴る武器になるが、先端に火を着けてたいまつとしても使える。

▶武器としての使い勝手はたいまつと同じだが、攻撃力は断然高いのだ。

◀射程も長く、攻撃力も高い。ただ、弾薬がつきると使えないのがタマにキズ。

CHECK 3 特殊な操作システムでプレイできるエリアもアリ！

ステージによっては、通常のフィールドとは異なる、特殊な操作システムでプレイを進めるエリアが用意されている。ミニゲーム感覚で遊べるこれらのエリアによって、攻略にメリハリが加わり、より魅力的な展開を楽しめるのだ。

●RCG感覚の川下りにチャレンジ

このエリアでは、川を流れる丸太などをイカダ代わりにして、スピード感あふれる川下りを楽しめる。左右への進路変更やジャンプなどのアクションで障害物を避けまくるのは気持ちいいのだ。

●横スクロールACTばりの通路へGO!

横スクロールでゲームが進むエリアもある。武器は使えず、ジャンプだけで危機を越えることに。

●平面型ACTのようなエリアまで登場

視点が見下ろし状態に固定された、個性的なエリアもある。敵から巧みに逃げる、独特の展開が○。

▲前方から迫りくる障害物を避けていく、RCGのような展開が魅力的。

◀ジャンプのタイミングが大切。3D視点とはまた[illegible]がある。

◀踏んだマスは金色に光る。敵を避けつつ、全マスを光らせるのが目的。

PS2 ACT

GUN=HEARTS(ガンハーツ)

4月(予)
▶アイディアファクトリー
▶¥5,800
▶MC2(KB数未定)

サイバーパンクな世界観で展開する、シブくてイカすACTがPS2に登場！
完成度の高いアクションとストーリーが織りなす、濃厚な魅力に急接近だ！

荒廃した未来都市を舞台に、迫力満点の戦いが始まる!!

この『ガンハーツ』は、3Dのフィールドで激しいバトルが繰り広げられるACTだ。ゲーム全体に漂うサイバーパンクな雰囲気も魅力的で、ACTファンだけでなく、SF好きな人も注目の1本に仕上がっているぞ。

暗黒の世に送り込まれし「Sleeping Sheep」は救世主となりえるのか!?

新世紀初頭、ある大国の政府が崩壊したことを契機に、世界経済は破たん。すべての街は秩序を失い、暴徒が支配する荒廃都市と化してしまった。先進国首脳は事態鎮圧のため、要人暗殺部隊の中から選りすぐりの精鋭を集めた「Sleeping Sheep(眠れる小羊)」を結成。暴徒の排除を試みるが…。

◀舞台となる都市の1つ「P-12」。ここで、ドラマが始まろうとしていた…

練り込まれたシステムが生む手ごたえ満点のバトル!!

物語だけでなく、システムもしっかりと作り込んであるので、バトルの手ごたえや爽快さを満喫できるハズ。全6ステージにわたり、白熱した闘いを楽しめるぞ。

CHECK 1 まずは画面の構成をチェック！

画面の表示システムはオーソドックスなタイプなので、すんなりとゲームの世界に入っていけるだろう。対人レーダーや、攻撃を加えたい相手に表示されるカーソルなど、バトルの状況を伝えるシステムが非常に充実しているのだ。このおかげで、多数の敵キャラを相手にしても、戦況を見失いにくくなっている。情報がわかりやすいので、よりプレイヤーが戦闘に集中しやすくなっているというわけ。

マイキャラの体力 マイキャラの体力を示す。ダメージを受けすぎて、このゲージが0になると死亡。

現在のタイム 制限時間を表示。時間切れになると、当然ゲームオーバーだ。

武器ウインドウ マイキャラが装備している武器が表示されるウインドウ。空白の場合は、素手を意味しているぞ。

相対した敵の体力 直接戦っている敵の体力を示す。これによって、あとどのくらいで倒せるか逐一把握できる。

攻撃対象カーソル その時点で、サーチしている敵に付くカーソル。攻撃対象がわかりやすい。

対人レーダー プレイヤーの周囲に、どんな配置で敵が存在しているかひと目でわかる。

白銀の髪の戦闘員

プレイキャラを男性にした場合の主人公。暗殺訓練を受ける際に過去の経歴を抹消されてしまったため、本名、国籍などは一切不明。白銀の頭髪や赤みを帯びた目の色は生まれつきではなく、過酷な訓練時の心理的要因によるものらしい。

人間らしさを内に秘めた女性

プレイキャラを女性にした場合の主人公。やはり過去は抹消されていて、経歴は不明。暗殺訓練中に一度だけ人間味のある行動を見せたものの、訓練過程で人間らしさを喪失。戦闘を機械的に行う。

CHECK 2 巧妙な動きを見せる敵！

PS2の高スペックをフル活用し、敵キャラにリアルかつ高度な思考能力を持たせることに成功。組織的な動きや、プレイヤーの意表を突く奇襲攻撃などが実現されているらしいぞ。グラフィックだけでなく、敵の動きも臨場感ある戦闘を演出しているのだ。ACT好きは要チェックだぞ。

▲多数の敵が入り乱れてのバトル。なかなかの迫力だ。

◀銃器手持ちの敵がマイキャラに攻撃するケースも。

CHECK 3 敵を蹴散らす爽快感は必見!!

敵のモーションも[illegible]なが本格的で、シャープなアクションを楽しめる。ボタンを連打することで繰り出せる、コンボ技なども用意されているぞ。

▲▶攻撃で敵を吹っ飛ばすと、吹っ飛んだ敵に接触した敵もいっしょにダメージを受ける。一度に複数の敵へ攻撃できるだけに、なかなか気持ちがいい。

春予定 ▶コーエー ▶¥6,800 ▶MC2（KB数未定）

大海戦が展開するリアルタイムACT!

本作は自ら設計したオリジナル戦艦に乗り込み、任務を遂行していくACT。軍事組織「テュランヌス」の野望を阻止するために、「敵の全滅」や「味方の護衛」など、さまざまな内容の12のミッションをクリアしていくのだ。戦艦と戦闘機が入り乱れる海と空の戦いに勝利して、世界に平和を取り戻そう！

▼戦艦は３Ｄでモデリングされており、いろいろな角度から鑑賞可能！　鋼鉄の質感がリアルに再現されているぞ。

▲海戦パートは戦艦をリアルタイムで操作し、敵戦艦と戦う。主砲や魚雷、航空機が飛び交い、海と空を揺るがす激戦が展開するのだ!!

システム　ゲームの流れとおもな2つのパートを紹介!!

このゲームは、ミッションをクリアするために最適な兵器や戦艦を設計、建造する「戦艦建造パート」と、リアルタイムに自分の戦艦を操作して戦闘する「海戦パート」で構成されている。そして、戦闘終了後に支払われる報奨金を使い、さらに強い戦艦を建造していくのだ。ここでは、これらの2つのパートを紹介していくぞ。

ゲームの流れ

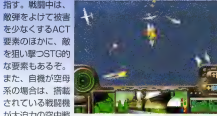
戦艦建造パート　オリジナルの戦艦を建造できる!

このパートでは、初めに駆逐艦、戦艦、空母などの母体を選択。次に主砲や魚雷などの兵器を、好みの場所に取り付けていくのだ。母体と兵器は、第二次世界大戦当時のものが用意されているので、「大和」などの実在した戦艦を設計、建造することもできる。また、兵器や機関の技術力を向上させることで、レーザーやビームなどの近未来的兵器も開発して装備することも可能だ。

▶船の図面を見ながら、手軽に兵器を配置できる。

▲歴史に残る名艦も忠実に復元できる。その強さは驚異的だ！

海戦パート　緊迫のリアルタイムバトル!

海戦パートでは、大小さまざまな戦艦が入り乱れ、砲弾が飛び交う戦闘がリアルタイムに展開。プレイヤーは自分の戦艦を操作し、ミッション成功を目指す。戦闘中は、敵弾をよけて被害を少なくするACT要素のほかに、敵を狙い撃つSTG的な要素もあるぞ。また、自機が空母系の場合は、搭載されている戦闘機が大迫力の空中戦を繰り広げるぞ！

▲主砲の発射音や、爆発音などの効果音がゲームの雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

アクション　多彩な攻撃でライバルに差をつけろ!

レース中は、くちばしやスパナなど、各キャラごとに設定された武器(?)で攻撃することが可能。攻撃を当てるとライバルはスピンし、大幅にスピードダウンするので、一気に差をつけることができるのだ。さらにマキビシをはじめとする攻撃用アイテムを取ることで、特殊な攻撃を出せるぞ。この2種類の攻撃をいかに当てていくかが、レースの勝敗を大きく左右するのだ！

▶スパナを振り回しながらライバルに接近！

◀遠くのライバルに攻撃できるアイテムもあるのか？

コース　10種類以上のコースがキミを待つ!

◀ジャンプ台を使って、一気にライバルに差をつけろ！

▶仕掛けには、通過すると遅くなってしまうものもある!?

レースの舞台となるコースは、サーキットや山道など、10種類以上が用意されておりバラエティに豊か。さらに、プレイヤーが操作する車も、サーキットならF1というようにコースに応じて変化するぞ。そのため、コースごとにまったく違う操作感でプレイできるのだ。また、コース上にはジャンプ台をはじめ、レースをより熱くする仕掛けが多数用意されているぞ。

3'29 ▶コナミ ▶オープン価格 ▶MC（1ブロック）

ウッディーウッドペッカーがRCGで大暴れ!

ウッディーウッドペッカー
頭がよくてイタズラ好きのキツツキ。くちばしを使った突っつき攻撃で優勝を狙う。

アニメでおなじみのウッディーウッドペッカーがRCGになったぞ！　プレイヤーはライバルを攻撃して邪魔をしたり、ジャンプ台を利用しながら１位を目指すのだ。コースを攻めるドライビングテクニックや、状況に応じた攻撃＆ジャンプなどの各種アクションの使い分けなど、レースを熱くする要素が盛りだくさん。ファンならずとも大注目の１本だ!!

◀豪快なドリフトも簡単に決めることができるぞ！

▶お気に入りのキャラを操作して、友だちとの対戦で盛り上がろう。

PS SPG

エキサイティングバス3

発売中
▶コナミ
▶オープン価格
▶MC(15ブロック)

コナミのバス釣りシリーズ最新作がいよいよ登場！　発売直後の今回は、初心者でも安心の2つのナビゲーション機能と、3つのゲームモードを紹介するぞ!!

シリーズ独自のナビ機能と各モードをCheck!

アメリカに実在する湖を舞台に、本格的なバス釣りが満喫できる人気シリーズ第3弾。同じ湖でも、ポイントによって釣れ具合が異なるほか、天候や時間などのさまざまな要素もリアルに再現されているぞ。また、初心者でもプレイしやすい機能も満載されているのだ。そこで今回は、このシリーズならではのナビゲーション機能を徹底解説。さらに、「ワールド・モンスター・フィッシング」など、3つのモードも紹介するぞ。

◀釣るポイント、使用するルアーなど、さまざまな条件を考慮に入れて、大物をゲットしよう！

ここがポイント!! ナビを駆使して湖を制覇!!

①スカウトナビゲータ

今回から新たに追加された機能で、湖底の地形や深度を3Dで表示してくれる。また、魚のいる位置も同時に教えてくれるので、魚を見つけられない初心者でも安心してプレイできるのだ。上級者なら、湖底の形を見極めて、大物探しに活用していこう。

ゲージが赤くなり、「キンキン」と高い音が鳴り出

②TICKER(文字情報)

プレイを助けてくれるもう1つの機能がコレ。画面下に、攻略のヒントや魚の特徴など、釣りに役立つ情報が表示されるのだ。なお、この機能の有無はオプション画面で自由に変更することができるぞ。

ここに注目!!➡スポットを変更する時はSTARTボタンを押し

「LIVEWELL」をコンプリートしよう!

「LIVEWELL」は、釣った魚をさまざまな角度から鑑賞できるモード。[illegible]るぞ。また、魚のサイズや[illegible]などを記録されていくので、ただ釣って終わりでなく、記録を更新するために何度でも大物釣りに挑戦したくなるのだ。[illegible]も負けない自慢の記録で、コンプリートを目指そう。

LIVEWELL
Smallmouth bass MONSTER
Size 74cm Weight 4629g

bass：ラージマウスバスに比べてロのサイズ

luegill：ルアー釣りの入門的な魚、サイ

◀◀もちろん、「モンスター」と呼ばれる魚も収録。キミはコンプリートできるか!?

これが『3』でプレイできる3つのモードだ!!

1 FREE FISHING フリーフィッシング

[illegible]

ク、ルイジアナデルタ、デルタウォーターウェイ

2 TOURNAMENT トーナメント

4人のキャラクターの中から1人を選び、[illegible]　2人対戦も楽しむことができるぞ。

きいほど引きの力は強い。リリースボタンを使

3 WORLD MONSTER FISHING ワールドモンスターフィッシング

[illegible]

この魚は…!?

18.1

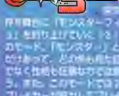
だって？　ロッドを持

◀こんな怪物が生息す

◀◀ターゲット画面には、ターゲットとなる魚の名前が表示される。

状態が続いている。

X-MEN MUTANT ACADEMY

PS FTG

昨年実写で映画化された「X−MEN」が、3D対戦格闘ゲームとなってPSに登場！

4 12 ▶サクセス ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)

常識のワクを超えた戦いを体感せよ!!

超人的な力を持つ『X−MEN』のキャラクターが、格闘技と特殊なパワーを駆使して戦う格闘ゲーム。全部で10人のキャラクターが使用でき、コミック版だけでなく去年の10月に劇場公開された映画版のコスチュームも選択することができるぞ。

▲特定の技をヒットさせると、自動的に視点が切り替わる演出も用意されているぞ。

一発逆転が狙える スペシャルアクションが満載!!

本作の戦闘システムには、必殺技や連続技といった格闘ゲームには欠かせない要素以外に、スーパーアクションとエクストリームアクションという特別な攻撃が用意されている。これらの技では、画面下部にあるゲージがたまったときにコマンドを入力することで、絶大なパワーで攻撃することができるのだ。

SUPER ACTION スーパーアクション

Sマークのゲージが MAX時に使用できる技。効果音が鳴ったあと、特殊な必殺技で攻撃するぞ。

注目 このゲージが満タンの時のみ 使用することができる!!

EXTREME ACTION エクストリームアクション

⊗ボタンを連打して、ゲージを満タンにすると使用可能になる。ほかのアクションよりも威力が高く、演出も過激になっているのだ。

注目 発動させるには このゲージが必要!!

PICK UP 鑑賞モードで劇場公開ムービーが楽しめる!!

鑑賞モードを選択すると、劇場で公開されたムービーなどを見ることができるのだ。ちなみに、劇場公開ムービーはアメリカで上映されていたものを収録している。もしかすると、日本では未公開のシーンなど、お宝映像が収録されているかもしれないぞ？　またムービー以外にも、ゲーム中に登場するイラストやローディング中に表示されるイラストを見ることができる。

劇場版の興奮が

今ここによみがえる!!

技がわからないときは？ プラクティスモードで練習しよう

プラクティスモードは、基本攻撃から必殺技までを練習できるモードだ。また、連続技など実戦向きの練習は、トレーニングモードで行うことができる。

◀画面上の指示どおりに技を出すと、次のステップに進む。

Velvet File Plus

PS2 SLG

去年の夏にSLGファンを熱狂させた「ヴェルベットファイル」が新要素を追加して帰ってきた！

3月(予) ▶ダズ ▶¥3,800 ▶MC2(130KB)

お気に入りのバレットを作ろう！

『ヴェルベットファイル』は、人型陸戦歩行兵器「バレット」を指揮し、東京を占拠したクーデター軍を撃破するのが目的のSLGだ。今作では、ストーリーモードのバランスを調整しているため、スムーズなゲーム展開を楽しむことができるぞ。さらに新要素として、ゲーム中に登場するバレットの模型が作成できるモードが加わった。PS2対応のプリンター〝popegg〟(別売)を接続して、ペーパークラフトにバレットのデザインをプリントすれば模型の完成だ！

▲戦闘は前作同様リアルタイムで行われるため、緊迫した戦いを楽しむことができるぞ。

◀模型を作るためには、使用するクラフトやバレットのデザインをここで選択するのだ。

▶これがペーパークラフトで作られたバレットだ。模様に色をつけていけば、よりリアルになるぞ。

▲出撃前にはミッションの目的やクリア条件が報告される。これらの任務を無事遂行できるかは、すべてプレイヤーの腕しだい！

beatmaniaⅡDX 4th style −new songs collection−

PS2 ETC

アーケードで大人気稼動中のシリーズ最新作が、PS2オリジナル曲を搭載して早くも登場!!

3 29(予) ▶コナミ ▶オープン価格 ▶MC2(KB数未定)

マニア垂涎のオリジナル曲が満載！

AC版『4th style』の新曲を中心に構成された、シリーズ最新作。収録している約50曲のなかには、シリーズではおなじみのL.E.D氏が手がけた新曲やPS2版オリジナル曲も含まれているため、AC版とはひと味違ったプレイが楽しめるぞ。また、ゲージ1本だけで何曲プレイできるかチャレンジするサバイバルモードが追加されている。

▲スコア更新表示やオリジナルダブルモードのレイアウトも変更されているぞ。

F1チャンピオンシップシーズン2000

PS2 RCG

FIA公認のF1ゲームがついに登場！ フェラーリVSマクラーレンの戦いが再び!!

3 1(予) ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥6,800 ▶MC2(156KB)

本物を追求した究極のF1ゲーム

FIA公認のデータをもとに、2000年のF1シーンを完全再現している本作。現役のF1マシンデザイナーやF1チームといった本職の人間がゲーム製作に協力しているため、リアルな操作感を味わうことができるぞ。なお、レース中に△ボタンを押すと、読み込み時間ゼロで自分のプレイを約15秒間再現するクイックリプレイが見られる。

◀コクピット内の動きもモーションキャプチャーでリアルに再現！

PS2 RCG

ギャロップレーサー5

人気ジョッキーレースゲームのシリーズ最新作がPS2で登場！
さらに進化したビジュアル&システムに注目しよう。

3 29(予)
▶テクモ
▶¥6,800
▶MC2(KB数未定)

PS2で生まれ変わった新世紀版ギャロップレーサー!!

競馬ゲームに「ジョッキーレース」という新しいジャンルを確立した『ギャロップレーサー』(以下GR)。その最新作が、ついにPS2に出走する。PSで幾度もの進化を遂げてきた人気シリーズが、新たなマシンでさらにパワーアップして登場するのだ！ ビジュアル面やデータ面、システム面など、すべてが強化され、リアルさも興奮度もますます高まった新世紀の『GR』。この期待作の全容をいち早くお伝えしていこう。

Reality 最大18頭立てのレースを実現 グラフィックもよりリアルに

PS2版『5』で、まず驚かされるのがそのグラフィック。競走馬たちの筋肉の躍動や、季節によりさまざまな表情を見せる競馬場の描写には、シリーズの進化を感じ取れる。また、『5』の新要素として、「フルゲート18頭立てレース」や「トゥインクルレース」が実現したことにも注目。夜間照明の下での戦い、迫力を増した馬同士のぶつかり合いなど、さらに熱いレースが展開するのだ！

天候、背景、本物に迫るリアル感

競馬とは季節感を楽しむスポーツ。光、雲、桜、紅葉、雪などの表現は、他のハードでは見られなかった繊細さを持つ。競馬好きならば一度は確かめてほしい。

ライバル馬を倒して勲章をその手に！ SHOOTING STAR

『5』から登場の新要素がこの「シューティングスター」システム。これはいまやシリーズの醍醐味となった、引退した馬の子どもをレースに使える「オリジナル馬作成システム」に関わるものだ。ある特殊な条件を満たすことで「シンボリルドルフ」や「ハイセーコー」といった伝説の名馬たちがレースに出現する。ライバル馬としてプレイヤーの行く手を阻む彼らに、もし勝利することができれば、彼らの血(才能)を次代の仔馬に引き継ぐことができるぞ。彼らに勝った証しが、数種類の「星」の勲章だ。

▲歴史上の名馬に勝って、星を集めれば、その血を自分の作ったオリジナル馬に継承することができる。

星を集めて仔馬に継承

ライバルを倒して得られる星は、種類もさまざま。詳しいことは、わかっていないが、上の写真を見ると種類別に色分けされて、5段階の能力が設定されていそうだ。理想の仔を目指し星を集めよう。

Data 2001年プログラム完全対応 馬齢表記ももちろん変更

もちろん『5』のデータは、2001年度版の最新のものを採用している。現在活躍中の現役馬に乗れるのはもちろん、JRAが今年から導入した新馬齢表記にも対応。レースプログラムも最新のものだ。

▲3歳馬がジャパンカップ制覇？ 数え年による馬齢表記を廃止した今年からは、現実にこんなことも起こる(去年までの4歳馬は、今年以降3歳馬になる)。

◀旧「朝日杯3歳ステークス」は今年からこの名前に改称された。もちろん『5』は対応済み！

 注:ここの上下2点の写真は『ギャロップレーサー2000』のものです。
※画面は開発中のものです。

2月(予) ▶バンドラボックス ▶¥1,980 ▶MC(1ブロック)

新世紀、PSで『ONI』がよみがえる!

いよいよ発売目前！ 今回は序盤のストーリーと、代表的なシステムを紹介するぞ。主人公・司狼丸は、「隠忍」(人間に敵対する妖魔でありながら、共存を図ろうという一族）の里で育った人間の少年。彼らは人目を避けて山奥の里で暮らしていたが、あるとき里を守る結界が破れてしまう。「妖魔狩り」の五行軍によって村は全滅させられ、司狼丸は生き残った仲間と復讐の旅に出る。だが彼らは「隠忍」であるがゆえに、人間にも妖魔にも受け入れられないのであった。すべてを敵に回し、司狼丸は旅路の果てに何を見るのか…。

▲『ONI』といえばコレ「転身」。人間の姿から、本来の姿である「隠忍」に変身するのだ。これにより、攻撃のパワーアップや普段は使えない技が使えるようになるぞ。

▲豊富なイベントも本作の魅力。『パンドラMAX』シリーズの他作品データをコンバートしないと見られないシナリオも…!?

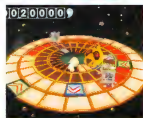
◀レベルアップで稼げる「徳」を消費し、神様と交渉する「神降ろし」。ここでキャラの能力をアップさせるのだ。

▶目的がわからなくなったら、「相談」コマンドを使おう。パーティメンバーが、目的地などを教えてくれるぞ。

2 22 ▶メディアファクトリー ▶¥4,800 ▶MC(1ブロック)

宇宙の秘密は回せばわかる！ 新感覚PZG!!

リングを回転させることで、グリッド（マス）をぬりつぶしていくPZG。すべてのマスをぬりつぶすか、ジャマな敵を倒せばステージクリアだ。リング内には2枚のカードが隠されており、これを2枚ともゲットすると「トイ」という宇宙生物質（生物＋物質…のようなモノ）を作れる。カードはすぐに消えてしまうので、スリリングなプレイを楽しめるぞ。

◀BGMは、テクノ系DJの「スムヨコタ」が担当しているのだ。

2 22 ▶アクレイムジャパン ▶¥2,000 ▶MC(2ブロック) 2人プレイ可

BMXで華麗なトリックを決めるのだ!!

BMXフリースタイルの世界チャンピオン、デイブ・ミラが監修したSPG。世界の有名プロライダーたちが実名で登場し、華麗なトリックの応酬を繰り広げるぞ。もちろんモードも豊富で、プロのBMXライダーを目指す「プロクエスト」や、スコアアタックに挑戦できる「セッション」などが用意されているのだ。あこがれのライダーと腕を競い合おう！

◀1300以上のトリックを収録。組み合わせることで新技も作れる。

『アーマード・コア』にいよいよ最新作が…!?

パソコン版が好評を博したタイピングソフトが、PS2に登場。「あしたのジョー」の物語を体験しながら、タイピングの練習ができるぞ。『永世名人V』は、人間味のある思考が特徴の将棋ソフト。さらに早く、そして強くなったシリーズ最新作に乞うご期待。『無敵王トライゼノン』は、TVアニメが原作のゲーム。ムービーの途中で挿入される指示（タイミングよく撃て、など）やミニゲームをクリアしていこう。大人気リズムゲームの最新作は、"慎吾ママ"の作曲でおなじみの小西康陽が全面プロデュース。新曲の数々に期待だ。続いてビッグニュース!! 2月11日にお台場メディアージュで開催される『アーマード・コア2』の大会で、シリーズ最新作が公表されることが決定!! 当日は試遊台も用意されるぞ!!

『タイピング』あしたのジョー 闘打 より

PS2 タイピング あしたのジョー 闘打

▶3/29(予) ▶ETC ▶サンソフト ▶¥4,300(USBキーボード同梱版¥6,800)

◀「あしたのジョー」の世界を満喫しながらタイピングの練習ができる（写真はパソコン版のものです）。

PS2 永世名人V

▶発売日未定 ▶TBL ▶コナミ ▶オープン価格

◀「永世名人V」のウリは終盤での鋭い攻めと粘り。ヒント機能などもあるので初心者でも安心だ。

PS 無敵王トライゼノン

▶3月 ▶ETC ▶マーベラスエンターテイメント ▶¥5,800

◀PS版だけの完全オリジナルムービーを2話収録。声優陣もTV版そのままなのだ。

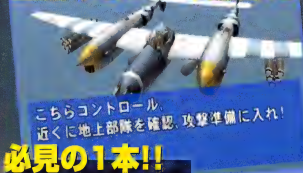
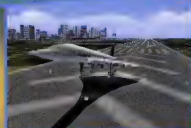
PS THE SOUND OF TOKYO

▶3月(予) ▶ETC ▶コナミ ▶オープン価格

◀収録曲はすべてPSオリジナル。マンスフィールドをはじめ、クラブシーンを代表するアーティストが集結!!

『AC2』大会開催!!

『アーマード・コア2』大会の問い合わせは……フロム・ソフトウェアのホームページ(http://www.fromsoftware.co.jp)か、03−3320−6031まで。平日の13：00〜17：00、番号はよくお確かめのうえ間違えないようにおかけください。当日は全国の予選をくぐり抜けた猛者と、雑誌編集部代表者の対戦も行われる予定。期待が高まる最新作『アーマード・コア2 アナザーエイジ』を、発売前にチェックしよう!!

全国のヒコーキ野郎たち必見の1本!!

こちらコントロール、
近くに地上部隊を確認、攻撃準備に入れ！

パイロットになろう！2

26種類の名機とともに、いざ広大な空へ！
傑作フライトシミュレータが大幅にパワーアップして、PS2でテイク・オフ!!

PS2 SLG	パイロットになろう！2	3月8日	▶ビクターインタラクティブソフトウエア
			▶￥6,800
			▶MC2（KB数未定）

フライト訓練を徹底チェック!!

今回の主役 C-172セスナとともに

▶セスナ社が開発した、4人乗りの多目的レシプロ機。

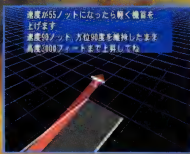
'98年にPSで大ヒットしたフライトシミュレータの……（判読不能）……空機を操り、本物さながらの遊覧飛行や空戦を体験することができるのだ。今回は、フライトの基本を学ぶことができる訓練コースの基礎編を……（判読不能）……画第2弾も要チェック……

▲……力学や航空用語を学習できる。

速度が55ノットになったら軽く機首を上げます
速度90ノット、方位90度を維持したまま高度3000フィートまで上昇してね

◀訓練前のブリーフィングで……度でも確認できる親切設計がうれしい。

パイロット養成講座 基礎編 with マリア・ブラウン

訓練コースは基礎・応用・実践編の3段階に分かれており、それぞれ3～4のステップが用意されている。それぞれのステップには規定の高度や速度が設定されており、それらを守って飛ぶことが要求されるのだ。

STEP 1 水平飛行・上昇・降下
操縦テクニックの基本中の基本！

機体を水平に保ったまま飛行し、さらに機首の上げ下げで上昇や下降を行う訓練。簡単そうだが、上昇や下降時に、エンジンの出力をまめに調整していかないと、規定の速度や高度を保つことができないのだ。

◀上昇中は速度が落ちる。すぐにエンジン出力をアップだ！

マリア CHECK 空を飛ぶために必要な"揚力"とは？

……（判読不能）……な揚力を得ているのよ。

▲……の飛行機から最新鋭機まで、揚力によって飛ぶ原理は不変よ。

STEP 2 左右旋回
空中での方向転換用テクニック

機体を左右に倒して空中で方向を変えるための訓練だ。旋回するときに機体のバンク（角度）が大きすぎると、高度が落ちてしまう。規定の高度を保つために、微妙な左スティックの操作が要求されるのだ。

◀大きな弧を描くように旋回するのがベスト。

マリア CHECK ポイスナビゲートで初心者も安心！

訓練中はプレイヤ……（判読不能）……私が……の。……高度や速度を……合わせ……できるようになっているのよ。だから……操縦してね。
▶……たら、厳しく指導するわよ！

ステキよ…

▲優秀な生徒は、思わず何度でもほめちゃうわ♥

STEP 3 複数のテクニックを一気に習得

タキシング・離陸・失速・失速の回復

滑走路の上を進み（タキシング）、スピードを上げて離陸。水平飛行からエンジン出力を落として、失速状態にする。このとき失速した機体を、いかに水平方向に保ちながら飛ばせるかが最大のポイントだ。

◀垂直尾翼の方向舵（ラダー）を使ってタキシングするのだ。

マリアCHECK 視点切り替えはとにかくスムーズ

通常プレイ、リプレイのどちらのときでも、5種類の視点に切り替えることが可能よ。さらに各視点では、右スティックでカメラを移動することもできるの。視点とカメラを変えながら、プレイすれば、一風変わったフライトを楽しめるわよ

右スティックで自由に視点変更！

▲アングルは360°自由自在!! こんな視点のまま飛ぶこともできるのよ!!

◀機体の再現度はかなりのものよ。一度はリプレイでじっくりと機体を鑑賞してね！

STEP 4 空から生還するための最終テクニック

滑走路への着陸

エンジンの出力の調整とエアブレーキで、スピードと進入高度を変えながら滑走路に接近。そのあと、ギア（着陸用の車輪）を滑走路に接地してスピードを落としながらデリケートに着陸する必要があるのだ。どんなに華麗な飛行をしても、最後に着陸で失敗しては意味がない。そういう意味では、最も重要なテクニックといえるだろう。

▲着陸前は失速しやすいので非常に危険だ。

▶進入高度が高すぎる！ 不合格の予感が…。

マリアCHECK レシプロとジェットとは？

レシプロエンジンはピストンの上下運動をプロペラの回転運動に変える動力装置よ。星形、水平対向、空冷、などエンジンのタイプはいくつかに分かれているの。ジェットエンジンは吸入した空気を燃焼させたときに生じる、高温高圧の排気を動力源にする動力装置のことなのよ。

▲C－130のターボプロップエンジンは、ジェットとプロペラの複合型よ。

各訓練をクリアすると… 応用編がプレイ可能に!!

STEP1～4をクリア後、さらに修了試験をクリアすると応用編がプレイできるようになる。右で紹介しているような、計器をフル活用したフライト訓練が待っているのだ。

▶[illegible]高いか[illegible]のある[illegible]だ。

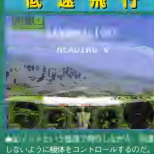
低速飛行

▲[illegible]しないように機体をコントロールするのだ。

VORトラッキング

▲[illegible]クし、方位を修正しながら飛行する。

ILSトラッキング

無事に着陸できるか!?

▲視界が悪いときに、水平計を利用して滑走路と機体の位置関係を把握しながら着陸する。

電撃独占企画第2弾 クイズに答えて豪華賞品をもらっちゃおう！

前回に引き続き、太っ腹な電撃独占企画を発表しちゃいます！ 今回は、航空機に関するクイズに答えてもらい、当選者のなかから抽選で下記の豪華賞品を合計11名様にプレゼントするというもの。クイズは全10問・3択式になっています。家族や友だちといっしょに答えを考えて、ふるってご応募ください。発表は本誌Vol.172（3月9日発売）にて。

賞品はこれだ！

①PS2本体＋「パイロットになろう！2」セット…3名様
②登場機体のスケールモデル…………5名様
③勝村美香さんサイン色紙……………3名様

問題

1. 飛行機が空を飛ぶための力は？ ①揚力 ②気力 ③月の引力
2. ミサイルは何を探知して追尾する？ ①紫外線 ②山手線 ③赤外線
3. ジェット燃料に一番近いものは？ ①石炭 ②重油 ③灯油
4. 名機・零戦の連合軍側の名称は？ ①ジーク ②ピーク ③リーク
5. ミサイルや爆弾を付ける装置の名称は？ ①パイソン ②タイソン ③パイロン
6. 航空機の速度を測るための管の名前は？ ①ビート管 ②ピート管 ③ピトー管
7. プロペラの角度の名称は？ ①ブルペン ②ピッチ ③パッチ
8. コンコルドの翼の名称は？ ①ＯＧ翼 ②ＯＢ翼 ③デルタ翼
9. F-14の可変翼は何の変化で動く？ ①速度の変化 ②高度の変化 ③天候の変化
10. 「Air Force One」に乗る人は？ ①総理大臣 ②合衆国大統領 ③デビ夫人

●応募要項
ハガキに、住所、氏名、年齢、欲しい賞品の番号を明記して、下記のあて先までご応募ください。しめ切りは2月8日(当日消印有効)。全問正解者のなかから、抽選で各賞品をプレゼントいたします。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation
編集部
「パイロットクイズ係」

Pioneer

史上最強の潜水艦バトル・アクション超大作!

2001.2/2 ON SALE

特別価格 **¥3,800**（税抜）

DVDデラックス版

&VIDEO RENTAL RELEASE

◆DTS-DVD: PIBF-1324 <二カ国語><スコープ>（マルチアスペクト対応）
◆ビデオカセット（字幕版）PIVS-1742（吹替版）PIVS-1743 各税抜¥16,000
<同時発売>◆レーザーディスク: PILF-2862 税抜 ¥4,700
※ビデオカセット及びレーザーディスクはデラックス版ではありません。

DVDだけの史上最強12大特典

1. 監督の副音声解説
2. メイキング
3. U-571の建造
4. エニグマの秘密
5. 英国 U-110をだ捕
6. 潜水艦乗員の第二次大戦体験談
7. 米海軍資料映像 U-505のだ捕
8. アメリカ版&日本版予告編
9. キャスト&スタッフ紹介（静止画）
10. プロダクションノート（静止画）
11. 解説／データ（静止画）
12. ピクチャーディスク

DVD VIDEO　DIGITAL dts SURROUND

U-571

マシュー・マコノヒー
ビル・パクストン
ハーベイ・カイテル
ジョン・ボン・ジョヴィ

「U-571」こんないいものもらっていいのキャンペーン（合計で571名にあたる!）

QUIZ クイズ　「レッド・オクトーバーを追え!」「クリムゾン・タイド」のオープニング記録を塗りかえ、潜水艦映画の歴史に新たな金字塔を打ち立てたバトル・アクション超大作のタイトルは?（○の中を埋めて下さい）

「○-571」

官製はがきにクイズの答えとご希望の賞品の記号（A~G）と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、下記宛にご応募下さい。

A賞 ……ペア1組2名様
ワイキキ4泊6日 潜水艦体験ツアー

●旅行期間：平成13年6月1日~6月末日　※旅行日程は事情により変更になる場合がありますので予めご了承ください。●旅行内容：ワイキキ4泊6日の旅（滞在中サブマリンツアー付き。身長92cm未満のお子様はご参加頂けません。）●旅行取り扱い：阪急交通社　(社)日本旅行業協同組合正会員　<ご注意>旅行の権利は当選者本人とし、ご同伴者1名を含めた2名様でのご招待となります。権利の譲渡や現金との引き換えは出来ません。発着地は東京です。日本国内での交通費、渡航手続き、任意の海外旅行保険等の諸費用は御本人の負担になります。ご応募は18歳以上の方で、団体旅行上、支障のない方に限らせて頂きます。応募された後のお問い合わせはご遠慮下さるようお願いいたします。※その他詳細については、ご当選者にあらためてご通知致します。

B賞 デジタルカメラ　提供:リコー　2名様

C賞 スピーカ・システム　提供:NEC　2名様

F賞 水中カメラ　5名様　提供:シーアンドシー

G賞 ジョイポリス入場券　東京・梅田 各25名様　提供:セガ

D賞 シェーバー　5名様　提供:ブラウン ジレット ジャパン インコーポレイテッド

E賞 マウンテンバイク　5名様　提供:モトクロスインターナショナル

H賞 ……500名様
「U-571」オリジナル潜水艦ボールペン
※H賞は惜しくも抽選にもれた方の中からプレゼント致します。

※賞品は予告なしに変更することがございますのであらかじめご了承下さい。
※関係者のご応募はご遠慮ください。

宛先　〒104-0043 東京都中央区湊3-4-12「U-571」オープンキャンペーン事務局 電撃PS係　締切り　2001年3月31日消印有効

抽選・発表　クイズ正解者の中から厳正な抽選の上当選者を決定いたします。当選者の発表は、賞品の発送、ご案内をもってかえさせていただきます。（2001年4月予定）

「U-571」史上最強 プレゼントキャンペーン（合計で571名にあたる!）

ビデオ商品内に収録されているクイズに答えて、「U-571」オリジナルグッズなどを手に入れよう!!!

A賞・オリジナルミリタリーグッズ・16名様
（モデルガン、セーター、パーカー、ジャケットからいずれか1つ）
提供:東京マルイ／中田商店

B賞・マウンテンバイク・・・・・5名様
提供:ゴイチ

C賞・「U-BOAT」プラモデル・10名様
提供:童友社

D賞・「U-571」オリジナルZIPPO・150名様

E賞・「U-571」オリジナルT-SHIRT・390名様

発売・販売：パイオニアLDC株式会社　ホームページ http://www.pldc.co.jp/

コナミルック冬号 無料配布中!!

全国のゲームショップ 玩具店で

http://www.konami.co.jp/cp/

最新のコナミＣＰ情報を満載した、コナミルック冬号登場!!　おなじみのビーマニポケットやカードゲームのほか、インターネット上のバーチャルタウン、アニマシティの最新情報まで、あらゆる情報がバッチリつまった１冊です。全国のゲームショップ、玩具店で無料配布中!!

最新のコナミCP情報が満載!!

KONAMI LOOK

特集 カードゲーム最前線

ときめきメモリアル2 グッズ&プライズ イベントレポート ファン必見情報満載

インターネット上のバーチャルタウン アニマシティ大特集!

コナミレーベルニューソフト情報 プライズ&アミューズメント情報 CD・DVD最新ラインナップ

無料

ビーマニポケットの最新情報満載

BEMANI POCKET KONAMIX

好評発売中! 2,980

懐かしの『グラディウス』から最近のヒット作『メタルギアソリッド』まで、新旧のコナミ名作ゲームのＢＧＭがビーマニポケットで楽しめる！　画面にはおなじみのキャラクターたちが登場するぞ。

カードゲームの情報もバッチリ!!

Fragment Season 季節のかけらたち

BOOSTER PACK vol.1

好評発売中! 400

トレーディングして遊べる新感覚トランプのブースターパック第１弾！　ブースターを集めれば、自分の好きなキャラクターでトランプ１セットが作れるぞ。『vol.1』では光、琴子、美幸の３人が登場。

『ときめきメモリアル2トランプ』プレゼントキャンペーン第1弾!

コナミ特製オリジナルトランプケース

SPECIAL JOKER 1枚

好評発売中の『ときめきメモリアル２トレーディングトランプブースターパックｖｏｌ.1』のパックに、ランダムで封入されている「当たり券」を３枚集めて送ると、もれなく「コナミ特製オリジナルトランプケース」と「SPECIAL JOKER１枚」をプレゼント！

官製ハガキに「当たり券」３枚を１口としてセロテープなどでしっかり貼り、●郵便番号●住所●氏名（フリガナ）●年齢●電話番号を必ず明記のうえ、下記応募先へご郵送ください。お１人様何口でもご応募可能です。また「当たり券」がはがれてしまっていたり、必要事項の記載漏れがあった場合は、応募無効となる場合がありますのでご注意ください。応募期間は2001年１月25日〜4月10日（当日消印有効）です。

お問い合せ 03-3586-1573 午前9時〜午後7時まで

電撃NEWS STATION ニュースステーション

今号の目玉! ポケステからケータイまで 携帯ゲーム機を徹底検証!

First Topic ▶ 携帯ゲーム機の今後

URL http://www.scei.co.jp(SCE)

昨年12月9日に発売されたバンダイの携帯ゲーム機ワンダースワンカラー。総出荷台数は55万台を数え（昨年12月31日現在）、現在も順調に販売台数を伸ばしている。また、任天堂のGB後継機であるゲームボーイアドバンス（以下GBA）も、3月21日に発売される予定だ。これに加え、ゲームが楽しめるJava搭載型の新型携帯電話や、GBカラー、GBAを携帯電話に接続する通信アダプタ「モバイルアダプタGB」が登場するなど、携帯ゲーム環境に大きな変化が訪れようとしている。ここで気になるのは、SCEのポケットステーション。SCEとNTTドコモの提携が発表されているだけに、今後の動向が注目されるが…!? 現在のポケステの実態に迫ってみたぞ。

気になる数字 490万個

この数字はズバリ、ポケステの総出荷個数（昨年9月現在）だ。発売日(1999年1月23日)から約2年、『どこでもいっしょ』の大ヒットなどもあって、想像以上に普及していると言える。今後はサードパーティ製のソフトがポケステを支えていきそうだ。

◀▲『どこいつ』は内容、キャラともに評価が高い。左は新作の『トロと休日』（仮）。

CHECK! ポケステの今後は？ 気になる疑問をSCEに直撃!

――今後、ポケステのソフトを発売する予定は？

SCE：各社の方針しだいですが、当社としては、引き続き開発サポートを行っていきます。

――PS(PS2)と携帯ゲーム機、携帯電話などを組み合わせた展開予定は？

SCE：今後の展開はコンテンツしだいですが、そういったものとの接続機能を生かしたゲームが発売されると思います。

――ちなみにPS2で将来予定されている、ブロードバンドネットワーク対応に関しては？

SCE：現状の携帯電話やモデムを使った利用方法とは違った形のサービスが提供できると思います。

結論 ポケステから携帯電話へ 今後の発表に注目!

デジカメやウォークマンなどの機能を取り込みつつ、急速に進化している携帯電話。次に取り込むターゲットは携帯ゲーム機だ。SCEの『iモードもいっしょ』（仮）、コナミの『DDR』など、発売予定のJava搭載型携帯電話用ゲームは着実にタイトル数を増やしつつある。当初は伏兵的な存在だった携帯電話用ゲームだが、ここへ来て頭角を表しだしたのだ。本体が電話なだけに通信との相性も良く、通信ゲームソフトの開発も活発に行われそう。今後は要注目の存在だぞ！

新商品GOODS 『ときめき』のメールソフト

URL http://www.konamistyle.com(コナミ)

『ときめきメモリアル2』のパソコン（Win）用メールソフト『ときめきメールボックス』が登場。メールの送受信はもちろん、壁紙・スクリーンセイバー・スケジュール管理などの機能を持ち、「Vol.1」に同梱される「ViaVoiceマイク」を通じて、女の子と会話することも可能だ。パソコンを持っているファンは要チェック!!（収録キャラ：光・琴子「Vol.1」／花桜梨・楓子・美帆「Vol.2」）

これでメールは完璧

▲メールのやり取りだけでなく、デスクトップアクセサリとしても活用できるぞ。

音声入力にも完全対応!!

▲マイクを通じて女の子と会話が可能!! 認識単語は100語以上で本作同様EVSも搭載している。

ときめきメールボックスVol.1／Vol.2

▶3月1日(Vol.1)、3月22日(Vol.2) ▶コナミ
▶¥7,800(税別・マイク同梱)／¥5,800(税別)
※対応OS:Windows95(OSR2以上)以降、CPU:166MHz以上、メモリ:32MB以上、CD-ROM:4倍速以上

ちょっと気になる話題を一挙掲載 Catch Up Station

ゲーム業界の耳よりな情報を、いち早くお届けするこのコーナー。今回も新製品やイベントの情報が満載で、見逃せないぞ!!

■今年もカルピスはトロでGO!

『どこいつ』の人気キャラ「トロ」が、昨年に引きつづき「カルピスウォーター」のイメージキャラクターに起用されたぞ。トロとの共演者には平山綾ちゃんが決定。綾ちゃんの誕生日が1月13日ということもあり、誕生会も兼ねて1月12日に発表会が行われた。

URL http://www.calpis.co.jp（カルピス）

■『鬼武者』完成披露イベント

去る1月17日『鬼武者』完成記念イベントが六本木ヴェルファーレにて開催された。当日は、プロデューサーの稲船敬二氏、主人公を演じた金城武氏のほか主なスタッフが勢揃いしたのだ。会場では『鬼武者』のムービーの上映会や体験プレイなども行われた。

URL http://www.capcom.co.jp（カプコン）

■ナンジャタウンのバレンタイン

「ナムコ・ナンジャタウン」（池袋サンシャインシティ）では、2月1日から3月14日までの42日間にわたって、バレンタイン＆ホワイトデースペシャルイベントを開催する。宝探しをしながら相性診断できる「ナジャミーのハッピー探検ツーリスト」など、期間限定のアトラクションが楽しめるぞ。おトクなペアパスポートも発売される予定。詳しくはお問い合わせ専用番号 TEL:03-5950-0765 まで。

URL http://www.namco.co.jp（ナムコ）

イベントTOPIC 最新のホビー・グッズが勢ぞろい!!

URL http://www.whobby.com（公式ホームページ）

▲東京大会（東京ビッグサイト）の模様。親子連れが圧倒的に多いのだ。

1月13・14日（東京ビッグサイト）、21日（福岡ドーム）に開催された「次世代ワールドホビーフェア」。次にブームとなりそうなゲーム、おもちゃが体験できるとあって人気の高いイベントだ。なお、今後の開催スケジュールは以下のとおり。

会　場	日　程	開催場所
大阪大会	1月28日(日)	大阪ドーム
ナゴヤ大会	2月4日(日)	ナゴヤドーム

●会場では一部先行販売のグッズなども…

ゲーム関係ではPS2、N64、GBAの出展タイトルをチェックしよう！　イマジニア、エニックス、カプコン、コナミ、SCE、タカラ、トミー、ナムコ、任天堂、ハドソン、バンダイなど、おなじみのメーカーが出展しているが、PS2のソフトはやや少な目。また、ゲーム以外にグッズの販売（一部先行販売もあり）もあるので、これも要チェック！

◀SCEブースは「クラッシュ」のゲーム大会を開催。盛り上がっていたぞ（東京大会）。

新商品GOODS 『ドラクエ』カードに第2弾が登場!

URL http://www.enix.co.jp（エニックス）

大人気の『ドラクエ』カードゲームの第2弾、「ドラゴンクエストカードゲーム ブースターパック2」が、1月27日に発売されるぞ。より強力になったキャラカードに加えて、コンボや連携技が強化されるなど、より深くゲームが楽しめるようになっている。超レアなシークレットカードにも注目!!

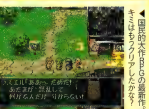
ドラゴンクエストカードゲーム ブースターパック2
▶1月27日　▶エニックス
▶1パック・¥300（10枚入・税別）

全100種類!!

◀▲カードは全部で100種類（うち、キラ20種／ノーマル80種）。より強力なレベル4のカードも新登場!!

PS版も400万本を突破！

エニックスは、昨年8月26日に発売した『ドラゴンクエストⅦ　エデンの戦士たち』の累計出荷本数が、1月5日に400万本を突破したと発表したぞ。これは2000年内はもちろん、歴代PSソフトのなかでもNo.1の大記録!!　やっぱり『ドラクエ』はすごかった!

◀国民的大作RPGの最新作。キミはもうクリアしたかな？

プレゼントTOPIC 「TGS2001春」のチケットを20組に！

URL http://www.cesa.or.jp（CESA）

3月30日(金)（12:30〜17:00）〜4月1日(日)（10:00〜17:00）に、幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ2001春」のペア入場券を、抽選で20組・40名様にプレゼント!!　希望者は、ハガキに①郵便番号・住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス「電撃PS TGS」係まで。しめ切りは3月9日（消印有効）。

◀最新ハードとソフトが集結!!（前回の会場風景）

東京ゲームショウ2001春
▶3月30日(金)〜4月1日(日)　▶幕張メッセ

新商品GOODS DCTでデジタルフォトをゲット！

URL http://www.digicube.co.jp（デジキューブ）

デジキューブの「デジタルコンテンツターミナル（DCT）」で、人気ゲームキャラのブロマイドが購入できる「デジタルフォト」サービスが開始されたぞ。最新のイラスト（毎月配信）が、¥150〜200という低価格で入手可能なのだ。

注目のラインナップ（昨年12月27日現在）
『はたらくチョコボ』『バウンサー』『マリーのアトリエ』シリーズ『Memories Off』『夢のつばさ』『探偵紳士DASH！』『下級生』『アンジェリーク』ほか

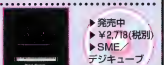
この筐体に注目！

▲スクウェアの『バウンサー』ほか、最新画像が満載。

CDならコレだね♥ 音ゲーのボーカルCDと、ピアノアレンジアルバムを大紹介!!

POP'N MUSIC VOCAL BEST2
▶2月7日
▶¥3,059(税込)
▶KME／キングレコード

ファン待望のフルバージョン楽曲集第2弾。最新作『pop'n 5』の注目曲「クチビル」をはじめ、「恋は天然」「peppermint」など、13曲の人気曲に加えて、リミックスほか3曲の全16曲を収録!!

Piano Collections FINAL FANTASY Ⅸ
▶発売中
▶¥2,718(税別)
▶SME／デジキューブ

人気の「ピアノ・コレクションズ」に、待望の『FFⅨ』が新登場!!　オリジナル・サウンドトラックに収録された110曲から、シリーズ全楽曲を手がけてきた植松伸夫氏自らが選んだ14曲を収録。

■『BLOOD』が大賞を受賞!!

アニメ版「BLOOD THE LAST VAMPIRE」が、「第4回文化庁メディア芸術祭」のアニメーション部門において、大賞を受賞したぞ。同賞は優れたメディア作品を表彰するもので、「BLOOD」の持つ高いエンタテインメント性が評価されての受賞となった。

URL http://www.sonymusic.co.jp/Animation/blood（公式ホームページ）

■『ディオラムス』キャンペーン実施中!

ポノスから発売中のTBL『ディオラムス』のキャンペーンが実施中。同梱のアンケートハガキに必要事項を記入して応募すると、抽選で10名様にPS2本体が当たるのだ。しめ切りは2月28日（消印有効）なので、購入予定の人は急いだほうがおトク！

URL http://www.ponos.co.jp（ポノス公式ホームページ）

■PS2でネットワークゲーム!!

スクウェア、カプコンなどの大手ソフトメーカー9社は、米コネクサント・システムズが開発したネット接続技術を、PS2のソフト開発において採用すると発表したぞ。ユーザーは専用のモデムを購入することで、各メーカーがリリースする対応ソフトを使い、オンライン対戦やデータ配信などのサービスが受けられるのだ。モデムや対応ソフトの発売は今春の予定なので、続報に期待しよう!!

URL http://www.conexant.com（米コネクサント・システムズ）※英文

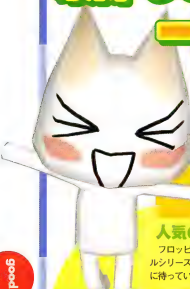
■『FFⅨ』CDの発売記念イベント!

「CDならコレだね♥」で紹介している『FFⅨ』の音楽CD「Piano Collections FINAL FANTASY Ⅸ」の発売を記念して、1月28日(日)15時から東京・ヤマハ銀座店で、イベントが開催されるのだ。当日は、本作品のピアニストである音楽家のルイ・レーリンク氏をゲストに招き、収録曲のなかから数曲、生演奏を行う予定だ。入場料は無料。詳しくはお客様窓口（TEL:03-3444-5906）まで。

URL http://www.yamaha.co.jp（ヤマハ公式ホームページ）

電撃MONOSTATION モノステーション

今回は、新作も発表されてますます盛り上がってきた『どこでもいっしょ』グッズの大特集！　毎日を楽しくしてくれる8種類のステキなグッズを紹介するぞ!!

最新『どこいつ』グッズ一挙大紹介!!

今やすっかりＰＳの顔となった、トロをはじめとする『どこでもいっしょ』のポケピたち。そんなポケピたちをあしらった、最新の『どこいつ』グッズ最新情報をお届け！　かわいいポケピたちと一緒なら、仕事だって楽しくなるかも。

USBトロマウス&マウスパッド

DATA ●発売中　●¥4,500　●ドリームズ・カム・トゥルー

PS2にも使えるかわいいトロマウス！

トロのごきげんな笑顔がたまらない、話題のトロマウスと特製マウスパッドがセットになったぞ。マウスパッドの絵柄は、このセットでしか手に入らない特別バージョン。ゲーム本編の、「えにっき」のようなデザインがファンにはうれしいね。ＵＳＢ対応なので、パソコンにはもちろん、PS2にもバッチリ使えちゃうのだ。

フロッピーラベル3

DATA ●発売中　●¥380　●ドリームズ・カム・トゥルー

人気のラベルシリーズ第3弾!!

フロッピーディスクをキュートに変身させる、人気のラベルシリーズ第３弾が発売されたぞ！　今回は、みんなが待ちに待っていた全キャラクター勢ぞろいのデザインも含まれているのだ。セット内容は４シートでフロッピー８枚分。もちろん、デザインは１枚ごとに異なっている。いろいろな使い方が楽しめる、ポケステ画面風のかわいいおまけシールがついてくるのもうれしいね。

◀『どこいつ』ならではのほのぼのとした雰囲気が、心を和ませてくれる。

こねこトロのミニマウスパッド&リストレスト

DATA ●発売中　●¥1,580　●ドリームズ・カム・トゥルー

あのこねこトロがキュートなマウスパッドになった！

こねこトロらしい、ミニサイズのマウスパッドと長時間の作業もへっちゃらの、特製リストレストがセットになったぞ！　コンパクトなサイズだから、ノートパソコンとの相性もピッタリ。上で紹介しているＵＳＢトロマウスと組み合わせて使用すると、かわいらしさがよりアップすること間違いなし。ちなみに、マウスパッドとリストレストのどちらも、このセットでしか手に入らない。こねこトロファンはくれぐれも買い逃さないように！

▶リストレストはマウス操作時の負担を軽くしてくれる便利なアイテム。こねこトロのイラストもかわいいのだ。

メールスタンプ

DATA ●発売中　●各¥1,780　●リーメント

トロが目印の特製スタンプ!!

トロのかわいい表情が目印になっている、特製のメールスタンプ。名前やメールアドレスなど、スタンプにしたい内容をハガキに記入して送るだけで、自分だけのスタンプを簡単に作ることができるぞ。本体の色は白とグリーンの２種類。また、インクの色もグリーンとオレンジの２色から選ぶことができる。

これでキミだけのスタンプができる！

しっかり記入して…

◀記入例を参考にしながら、同梱されているハガキにしっかりと記入しよう。色の選択も忘れないようにね。

ポストへIN!!

▶あとはハガキをポストに入れて、スタンプができあがるのを待つだけ。スタンプは２週間ほどで届けられるぞ。

マウスパッドメモ

DATA ●発売中 ●各¥480 ●ドリームズ・カム・トゥルー

メモにも使える便利なマウスパッド!

マウスパッドでありながら、メモ用紙にもなるというユニークなマウスパッドメモがお目見え! 1枚ずつはがして使用するもので、仕事用に1つ持っていると、とっても便利。お手頃価格(¥480)も魅力的だね。

▲▶デザインはトロとオールキャラクターの2種類。やっぱり両方そろえちゃう!?

◀パソコンの作業中にちょっとメモしたい、なんてときには非常に便利。

2001年版どこでもいっしょ オリジナルカレンダー

DATA ●発売中 ●¥1,500 ●SMC

お気に入りのポケピと一年中一緒に過ごせる!

どのポケピでもOK!

『どこでもいっしょ』のポケピたちと、毎日会えちゃうカレンダー。サイズは小さめ(約20cm×11cm)だから、机などに飾るのにピッタリ。また、左部分のポケピを付け替えることができるので、どの月も自分のお気に入りのポケピと過ごせるのだ。これがあれば、1年間楽しく暮らせることは間違いなしかも。

ピクチャーインカード

DATA ●発売中 ●各¥350 ●ドリームズ・カム・トゥルー

写真立てにもなるし

使い方さまざま便利カード!

コンパクトでオシャレなグリーティングカード。組み立てて写真立てにしたり、写真とメッセージを添えて送ったり、さまざまな使い方を楽しむことができる。フレームの柄はトロとオールキャラクターの2種類。裏面は、トロの写真になっているので、こちら側を飾っておいてもOK!

封筒も入ってる!!

♥こんな風に使ってみよう!♥

◀旅先で心に残った風景を写真に収め、ちょっとしたメッセージを添える。写真はもちろん、イラストなども雰囲気があっていいかも。

▶かわいい封筒もセットになっているので、あとは切手を貼って送るだけ。トロが一緒なら、こちらの気持ちも十分に伝わるよね。

ジグソーパズル お部屋・公園・2001ねんカレンダー

DATA ●発売中 ●(お部屋・公園)各¥2,000、(2001ねんカレンダー)¥3,000 ●エポック社

ジグソーパズル最新作!!

トロたちの日常を収めたかわいい「えにっき」が今度はジグソーパズルになった! 「お部屋」と「公園」は300ピースのお手頃サイズ。そして、「2001ねんカレンダー」は1,000ピースと遊びがいのある大きなサイズになっている。もちろん、完成させて額に入れて飾れば、かわいいカレンダーとしても使うこともできるぞ。頑張って完成させて、トロたちと楽しい1年を過ごそう!

今回は全部で3柄が登場!!

♥こんな使い方もあるぞ!♥

完成した「2001ねんカレンダーパズル」をカレンダーとして使うだけでなく、「お部屋」と「公園」にもパズル以外の楽しみ方がある。といっても、使うのは空いたケースのほう。厚手の紙で作られているうえ、内側にポケピたちのイラストがプリントされているので、レターケースや小物入れなどとして使えちゃうのだ!

どれも楽しい

『どこいつ』グッズ!!

今回紹介した全8種類のほかにも、『どこでもいっしょ』のキュートなグッズはこれからもどんどん登場する予定。春には待望の新作もPS2で発売されるし、これからもトロたちから目が離せないね!!

2001年もトロにおまかせ!!

電撃DVD STATION

DVDステーション

今回は第二次大戦下の洋上を舞台に、限界の恐怖を描いた「U-571」をクローズアップ！ また、壮大な歴史巨編「宋家の三姉妹」も見逃せないぞ!!

◀マシュー・マコノヒー演じるタイラーが主人公だ。

▶敵からも味方からも狙われる緊張感がたまらない。

鋼鉄の監獄に捕らわれ、孤立無援となった兵士たちの運命は……

舞台は第二次大戦下の北太平洋。極秘任務を帯びて出撃したアメリカ軍の特殊部隊は、ドイツ軍の潜水艦U-571から機密の奪取に成功するが、突然の魚雷攻撃によって壊滅的なダメージを被る。かろうじて生き残った者たちはU-571に閉じこめられ、敵味方、両軍から狙われるハメに!? 「ブレーキ・ダウン」で一躍メジャーデビューを果たしたジョナサン・モストウ監督が贈る、未曾有のスペクタクルムービー!!

DVDだけの12大特典はコレ！

1. 監督の副音声解説
2. スポットライト・オン・ロケーション(14分)
3. U－571の建造(6分)
4. エニグマの秘密(7分)
5. 英国、U－110を捕獲(9分)
6. 潜水艦乗員の第二次世界大戦談(8分)
7. 米海軍資料映像:U－505の捕獲(3分)
8. オリジナル&日本版予告編(2分30秒+1分)
9. キャスト&スタッフ紹介(静止画)
10. プロダクション・ノート(静止画)
11. 解説／データ(静止画)
12. ピクチャーディスク

こんないいものもらっていいの？ キャンペーン実施中!!

「U-571」の発売を記念して、総計571名に豪華賞品があたるキャンペーンを実施中！ 気になる豪華賞品は以下のとおり。A賞：ペアでワイキキ4泊5日潜水艦ツアー（2名）。B賞：リコー・デジタルカメラ（2名）。C賞：NEC5.1chスピーカーシステム（2名）。D賞：ブラウン・電気シェーバー（5名）。E賞：モトクロスインターナショナル・マウンテンバイク（5名）。F賞：シーアンドシー水中カメラ（5名）。G賞：東京&梅田・セガジョイポリス入場券（各25名）。希望者は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望の賞品とクイズの答えを書いて、右記のあて先まで送ること。しめ切りは3月末日まで。抽選にはずれた方の中から500名に、特製ボールペンをプレゼント！

クイズ

○の中に入る言葉は？ 【ヒント】「レッドオクトーバーを追え！」や「クリムゾン・タイド」のオープニング記録を塗り替え、潜水艦映画の歴史に新たな金字塔をうち立てたバトル・アクション超大作のタイトル。

「○-571」

あて先 〒104-0043 東京都中央区湊3-6-12 「U-571」オープンキャンペーン事務局係

DATA

U-571 デラックス版

- 2月2日
- パイオニアLDC
- PIBF-1324
- ¥3,800 ■116分＋α

DTS DD 16:9LB

発売中 センチメンタル・シティマラソン

- メディアファクトリー
- ZMBJ-1172
- ￥4,800
- 75+30分

DD 4:3

ともさかりえの1人2役で話題を呼んだ、「センチメンタル・シティマラソン」がいよいよ登場！ 離れ離れになった姉妹マチネとソワレ。マチネは暗殺者として、ソワレは言葉を失い花屋の店員として過ごしていたが…。2人は、それぞれの境遇の中で互いを捜し始める…。映像特典には、オフショットのほか、劇場予告などを収録。初回版のみポストカードを2枚封入！

発売中 英雄伝説 アンディ・フグ

- メディアファクトリー
- ZMBZ-1182
- ￥5,800
- 210分

4:3

若くしてこの世を去った、K1ファイター・アンディ・フグ。彼の極真世界大会での映像や、K1での全戦跡を収録したビデオ「英雄伝説アンディ・フグ」シリーズ2巻を1本にまとめた豪華版。フグ本人へのインタビューはもちろん、彼と拳をまじえたアーネスト・ホーストやピーター・アーツなどK1ファイターへのインタビューも収録！ フグをあますところなく収めたDVDだ。

発売中 ウルトラ アニメユーロビート シリーズ パラパラMAX ダンシング

- パイオニアLDC
- PIBA-7020
- ¥3,990
- 72分

DD 4:3

近年ヒットしたアニメソングばかり、20曲をユーロビートアレンジ！ 現在も熱狂的な人気のパラパラダンスとともにDVDで登場！！ マルチアングル機能により、振り付けのすべてを見ることができるので家での練習には持ってこいの1本。しかも、第2次パラパラブームの仕掛人とも言われる、「ルナ軍団」のリーダー、ルナメシア・タカ氏も特別出演しているのだ！

発売中 ヴァンドレッド Vol.1

■メディアファクトリー
■ZMBZ-1145
■¥5,800
■55分
DD 4:3

好評のうちに放映終了したＴＶアニメ「ヴァンドレッド」がＤＶＤでリリース開始！ ２話収録の第１巻は、特製ライナーノーツを封入。また、初回特典として２種類の未公開プロモーション映像と、ノンクレジット版のＯＰ＆ＥＤを収録しているぞ。

発売中 トワイライトシンドローム―卒業―

■スパイク
■AAND-001
■¥4,800
■83分
DD 16:9

多くのＰＳユーザーを震撼させた『トワイライトシンドローム』が、マルチアングル仕様の実写映画となってよみがえる！ ＰＳゲーム『再会』から４年後の学園を舞台に、酒井若菜（映画初主演）演じる主人公・安里がちまたを騒がす怪奇現象の真相に迫る。

発売中 戦場にかける橋 リミテッドエディション

■ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
■SDL-10001
■¥5,800
■162分
DD 16:9LB

1943年、ビルマにある日本軍の捕虜収容所にニコルソン隊長以下英軍の捕虜たちが連行されてくる。鉄橋の完成を急ぐ収容所の斎藤大佐は彼らにも、橋の建設現場で働くことを命令するが、おりしも同じ英軍の手によって橋の爆破計画が進行していた…。

発売中 ～The AURORA～ 海のオーロラ

■バップ
■VPBV-11160
■¥4,800
■91分
DD 16:9LB

美しく光る海のオーロラ、その正体は…恐ろしいバクテリアだった!? 35mm劇場用としては日本初！ フル３ＤＣＧで制作されたＳＦアニメがいよいよ家庭でも楽しめるようになるぞ。ＣＶには千葉繁や林原めぐみなどの人気声優をはじめとして、俳優のいしだ壱成や奥菜恵も加わった豪華キャスト。美しさの裏に秘められた真実。新世紀の海洋ロマンが今、始まる…。

発売中 英雄の条件

■ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
■SRD-31964
■¥3,800
■127分
DD 16:9LB

暴徒と化した民衆が、中東のアメリカ大使館を包囲。救出に向かった海兵隊は発砲を決意するが、83名もの一般市民の死者を出す大惨事に……。これは無差別殺人か、それとも軍事行動か？政府にすら見放された海兵隊大佐と、かつての戦友２人の戦いが始まる。

2/7 宋家の三姉妹

■ポニーキャニオン
■PCBG-50166
■¥4,700
■145分
DD 16:9LB

単館上映モノとして歴代２位の記録をうち立てた歴史巨編がついに登場するぞ。舞台は20世紀初頭の中国。財閥の御曹司と結ばれた長女に、革命家・孫文と結ばれた次女。そして、司令官・蒋介石と結ばれた三女。やがて、孫文が中国統一を目前にして急逝すると、蒋介石が実権をにぎり…。激動する中国を動かした三姉妹の数奇な運命が描かれる。

2/7 アメリカン・パイ

■ポニーキャニオン
■PCBG-50169
■¥4,700
■96分
DD 16:9LB

「アメリカン・ビューティー」のミーナ・スバーリや「最終絶叫計画」のシャノン・エリザベスら、人気上昇中の若手俳優の熱演に話題集中！ ハイスクールを卒業するまでに〝初体験〟を済ませようと奮闘する学生の姿を描く、ちょっとエッチな学園コメディ。物語後半の切ない展開には思わずセンチメンタルな気分になる、ハートフル青春ストーリーだ。

発売中 犯罪心理捜査官 コンプリートBOX

■ポニーキャニオン
■PCBE-50050
■¥10,000
■293分
DD 4:3

不可解な猟奇殺人を繰り返す異常犯罪者と、真実に迫る捜査官たちの終わりなき戦いを描く本格派サイコサスペンスドラマ。劇場未公開作品ながら、レンタルビデオでのランキングは上位を記録。サイコスリラーブームの火付け役となった、人気シリーズ３作品を１つのＢＯＸに収めた完全保存版。捜査官の出会う３つの事件を、キミも体験してみる？

発売中 BEACH QUEEN 好感度ビジュアル・アイドルシリーズ第3弾 小宮理英 if もし…

■メディコス・エンタテインメント
■JVDD-1026
■¥3,800
■40分
DD 16:9LB

人気のアイドル系ＤＶＤビデオ、好感度ビジュアル・アイドルシリーズ第３弾。ＴＢＳ系で放映中のバラエティ番組「ワンダフル」のマスコットガールとしても活躍する、小宮理英の魅力を余すことなく収めた一本。大胆かつセクシーな魅惑の水着姿はもちろん、とっておきのプライベートショットもあり。ファンならずとも一度は見ておきたいところ。

DVDランキング

セル 12/31～1/6

1 グラディエーター デラックス・コレクターズ・エディション

ローマ帝国を舞台に、権力争いに巻き込まれた将軍の復讐劇を描く。巨匠リドリー・スコットが贈る超大作。

2 BOHEMIAN SUMMER 2000

宇多田ヒカルのＤＶＤ。昨年夏に行われたライブツアーほか、千葉マリンスタジアムの追加公演の模様を収録。

順位	タイトル	発売元	価格
1	グラディエーター デラックス・コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント	¥3,980
2	BOHEMIAN SUMMER 2000	東芝EMI	¥5,714
3	パーフェクト・ストーム 特別版	ワーナー・ホーム ビデオ	¥2,500
4	グリーンマイル SPECIAL BOX	ポニーキャニオン	¥5,300
5	マトリックス 特別版	ワーナー・ホーム ビデオ	¥4,200
6	倉木麻衣 FIRST CUT	J-DISC	¥2,800
7	スチュアート・リトル コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント	¥3,800
8	浜崎あゆみ SUPERREAL	avex distribution	¥1,575
9	劇場版 機動戦士ガンダムⅠ～特別版	バンダイビジュアル	¥7,800
10	ayumi hamasaki concert tour 2000 A 第1幕	avex distribution	¥5,800

レンタル 12/31～1/6

1 ミッション・トゥ・マーズ

火星に降り立った調査団が遭遇した驚異の体験を描く。正当派のＳＦアドベンチャーがランクイン！

2 グラディエーター デラックス・コレクターズ・エディション

セル＆レンタルともに上位を獲得。未公開シーンやメイキング、ドキュメントを収めた特典DISCも要チェック！

順位	タイトル	発売元
1	ミッション・トゥ・マーズ	ポニーキャニオン
2	グラディエーター デラックス・コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
3	スチュアート・リトル コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
4	パーフェクト・ストーム 特別版	ワーナー・ホーム ビデオ
5	ボーン・コレクター	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
6	マトリックス 特別版	ワーナー・ホーム ビデオ
7	エリン・ブロコビッチ コレクターズエディション	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
8	シュリ	アミューズソフト販売
9	ザ・ビーチ	20世紀フォックス ホームエンタテインメント
10	ディープ・ブルー 特別版	ワーナー・ホーム ビデオ

情報提供：TSUTAYA

電撃 i MODE STATION アイモードステーション Vol.3

コナミネット
コナミの人気タイトルが盛りだくさん! Java対応ゲームも続々登場!!

メニューリスト→ゲーム/占い→ゲーム→コナミネット

コナミのiモードサイト「コナミネット」には、『ときメモ』や『ビーマニ』シリーズなど、PSやアーケードでおなじみの人気タイトルがめじろ押し。着メロや待受画面のサービスもかなり充実していて、ファンにはたまらないのだ。今回は家庭用ゲーム機では味わえないiモード版『ときメモ』や『パワプロ』にくわえ、そのほかのゲームの情報も紹介。これを読めば、コナミネットのすべてがわかる。

ファン必見の!『ときめきメモリアル』iモード版の魅力を紹介♥

ときめきメモリアル i

お楽しみ要素がいっぱい!

『ときメモ』のコンテンツには、「ときめき100」「ときめき300」があり、着メロや待受画面、占い、クイズとバラエティ豊か。なかでも「プチめも」は、『ときめきメモリアル2』のiモード版とあって、やりごたえが充分あるのだ! オリジナルイベントも多数追加されているので、ファンは絶対アクセスするべし。

ときめき100 月額100円

ときメロ 『ときメモ2』で使用されているBGMの着メロをダウンロードできる。キャラごとのテーマソングもちゃんと入っているぞ

美帆ちゃんの占い 『ときメモ2』にも登場した占いマニア・白雪美帆ちゃんによる運勢占い。ギャンブル・学業・恋愛・健康の4つを占ってくれるぞ。

ときめき300 月額300円

プチめも 『ときメモ2』のiモードアレンジ版。季節や時間で発生するイベントが満載だぞ。バレンタインデーには何かが起こるかも!?

匠くんクイズ 『ときメモ2』に登場した、坂上匠くんがクイズを出題してくる。5問連続で正解すると、キャラクターカードがゲットできるのだ。

要check 「503」シリーズに搭載されるJavaに対応したゲームも!

気になるコナミのJava対応ゲームコンテンツもついに判明。このほかにもまだまだ開発中だ。通話料を気にせず、思う存分コナミのゲームが楽しめるぞ。

第1弾はダンスダンスレボリューション

Java対応ゲームコンテンツ第1弾は、『ダンスダンスレボリューション』をモチーフにした音楽ゲームだ。Javaを搭載した「503」シリーズの発売と同時に、サービスが開始される予定だ。

月額300円

気になるそのほかのタイトルは?

第2弾は、'80年代を代表するコナミ往年の人気タイトルが、リメイクされて登場する。すでに発表されている『プーヤン』などのほかに、2タイトルを制作中。複数のタイトルが楽しめる、ミニゲーム集となるぞ。

プーヤン

月額300円

けっきょく なんきょく大冒険

まだまだあるぞ! ラインナップ

Pick up ビーマニHITS!

ビーマニシリーズの着メロや、待受画面をダウンロードできる。クールなビーマニアイテムで、キミの携帯電話をドレスアップしよう!

月額300円

Pick up クイズ学問ノススメ

【第1問】
ビート・ジェネレーションの父といわれた小説「南回帰線」の作者は?
H・ミラー
戻る 選択

クイズ学園の生徒となり、クイズに挑戦しながら学園生活を楽しもう。収録されている問題は約7000問あり、随時更新されていく予定。

月額250円

バンドエイジ 月額300円

プレイヤー同士でバンドを組み、アマチュア活動からメジャーデビュー、解散コンサートまでを体験できる。

麻雀やろうぜ! 月額250円

8人のキャラを相手に麻雀が楽しめる。プロ雀士が出題するクイズなどもあり、麻雀を覚えたい人にもオススメ。

ケータイプレジデント 月額300円

会社のさまざまな業務をこなして、自分を磨きながら社長を目指すSLG。7業から会社を選択できるぞ。

マネーゲーム仮想株取引 月額300円

リアルタイムで株の仮想売買が楽しめるマネーゲーム。デイトレーダー気分で、相場予想に挑戦しよう。

メーカーコメント

コナミネットは今後も家庭用&アーケードゲームの移植と、オリジナルゲームの2本柱で突っ走ります! もちろん、iモードと家庭用ゲーム機との間でデータの交換ができるゲームや、アミューズメント施設との連動など、コナミならではの展開も検討しています。まずはコナミネットにアクセスして、いろいろ楽しんでみてください。

宣伝統括部 **相原**氏

の注目タイトルを徹底CHECK!

パワプロクンケイタイサクセス™

『パワプロ』シリーズの人気モード「サクセス」がiモードに登場！

パワプロクンとなって毎日のイベントをこなし、得点を上げながら、サクセステストの合格を目指そう。基本的に1日に取れる行動は、「練習」か「遊ぶ」のどちらか1つ。取った行動によってイベントが発生し、そこに出てくる選択肢に正解すると得点が増える。60日後の最終テストに合格すると、PS版などの『パワプロ』に登録できるパスワードがメールで届くぞ。

月額300円

要check パスワードを入手してPS・PS2版『パワプロ』に登録

▲iモードでゲットしたパスワードを、家庭用ゲーム機で使用できる。

サクセステストに合格するとPS2・PS・N64版の『パワプロ』に登録可能な選手のパスワードがもらえるぞ。クリアしたときの得点が高いほど、選手の能力も高くなる。また今後は、プロ野球で活躍している選手のシーズン中のデータが、リアルタイムで配信される予定。

1日1回コマンドを選択してキャラを育成しよう

練習

野球の練習に関するイベントが発生して選択肢が表示される。正解を選んだときだけ、パワプロクンの得点がアップするのだ。

◀正しい選択肢は1つだけだ。高得点をあげて、サクセステストの合格を目指そう！

遊ぶ

遊びに関するイベントが発生する。ここでも、選んだ選択肢が正解のときだけ得点がアップする。ただし、遊んでばかりいると大変なことが!?

◀選択肢を間違えると得点は増えない。同じイベントでも、同じ選択肢が正解とは限らないぞ。

iモードTOPICS

新日本プロレスファンを[illegible]「闘魂烈伝」が、iモードに登場する！ [illegible]カプコン[illegible]キャンペーン情報もあるので、こちらも忘れずにチェックしよう。

本格派プロレスシミュレーション「闘魂烈伝」がiモードに参戦

オリジナルレスラーを育成して、[illegible]

[illegible]

要check 登場するレスラーは22名！

▲育成シーンでは、キャラがデフォルメされて登場するのだ。

新日本プロレスに所属する選手のなかから、選び抜かれた22名の猛者達が登場。橋本や蝶野など、有名選手との白熱した試合が楽しめる。リアルな画像もたっぷり用意されているので、プロレスファンにはたまらないぞ。キミは22名の新日の選手全員に勝つことができるか？

必殺のアラシ!

天山、必殺のモンゴリアンチョップ！

相手の首に突き刺さった！！

武藤、トップロープから背中を向けてラウンディングボディープレス！

美しい回転をしながら相手に全身をブチ当てた！

◀▲次から次へと繰り出される技の応酬にプロレスファンなら[illegible]間違いナシ！

バトルは3すくみの法則で行われる

技の選択

成功

失敗

▲技の選択を間違えてしまったパターン。橋本の蹴りが、モロに直撃してダウン！

メニューリスト→ゲーム/占い→ゲーム→トミーWEB

カプコンパーティにアクセスしてステキなグッズをゲットしよう

▲▶迫力の戦国サバイバルアクションだ。

カプコンはカプコンパーティ[illegible]『[illegible]者』。応募期間は1月31日までなので、急いでアクセスしよう！

メニューリスト→ゲーム/占い→ゲーム→カプコンパーク

iモードbbs

この号が出る1月26日（金）に発売が決定した「503」。年末発売を逃しただけに、これから春にかけてドコモは力を入れたキャンペーンを行ってくるだろう。その1つとして、10カ月の使用期間を過ぎてないと機種変更ができなかったドコモの携帯だが、3月までは使用期間が1カ月を過ぎていれば機種変更できることになる。一気に「503」を普及させる作戦だ。買い換える新機種のほうも、3月までには、P503i、F503i、D503i、P503iS、N503i、SO503iといった主要メーカーのものが出そろう予定だぞ。

電撃 NETWORK GAME STATION

ネットワークゲームステーション

ネットワークゲームの情報をお届けする連載コーナー第2回。

ネットワークゲームって何?その種類を探る!!

人間同士がコミュニケーション（会話）を取りながらゲームをプレイする。自宅にいながらにして、パターンどおりに行動するCPU相手ではなく、複雑な思考を持った人間と対戦できたり、協力プレイができたりする。これらのような、今までにはないさまざまな魅力がつまったゲーム……それがネットワークゲームだ。このコーナーでは、来たるべきPS2のネットワークゲーム時代にそなえるため、ネットワーク全般の知識やその関連情報などをお届けしていくぞ。今回は、ネットワークゲームとはそもそもどういうものなのかを、接続形式や種類からチェック。とくにネットワークゲーム初心者は、前回（Vol.166）と合わせて今回の記事を読めば、よりネットワークゲームへの理解度が深まるだろう。

いよいよPS2がネットにつながる! 2つの最新情報をチェック!

①PS2対応のモデムチップセットが商品化

コネクサント・システムズ・ジャパンが、PS2対応のモデムチップセット「SmartSCM™USB」の開発、販売を発表した。このチップセットには、スクウェアやエニックスなど、多数の大手メーカーが賛同。これによりメーカー各社が、このチップセットを活用したネットワーク対応ソフトを研究、開発していることが明らかになったのだ。

②エルゴソフトがPS2用Webブラウザソフトを発売!

エルゴソフトが発表していたPS2用のWebブラウザソフト「EGBROWSER（イージーブラウザー）」が、3月29日に¥3,800で発売される。このソフトと、PS2に対応したモデムを用意すれば、PS2でインターネットに接続できて、TVモニターでも存分に楽しむことができる。

▲TV画面でインターネットが楽しめる。

ネットワークゲームの接続形式はこの2タイプ

ネットワークゲームは、当然インターネットに接続して行うものだけど、接続形態は大きく分けると2つが存在する。両者の接続形態は図のとおり。それぞれ対応ゲームや接続人数など、内容的にはかなり違う。ここでは、この2つの接続形態を解説。なお、記事中の（※）は、右の用語解説を参照してほしい。

ネットワークゲームを遊ぶために必要なものは?

ネットワークゲームを遊ぶには、パソコン（PC）やドリームキャスト（DC）などの端末のほかに、インターネットに接続する環境が必要だ。下記でゲームプレイまでに必要なものを簡単に紹介!

PCの場合
- モデム（※）（ISDNの場合はTA）
- 回線
- プロバイダ（※）契約
- ネットプレイするためのソフト

DCの場合
- 回線（基本はアナログ回線）
- プロバイダ契約（イサオネット）
- ネットプレイするためのソフト

ゲームプレイ料金（一ヵ月）
- プロバイダ料金＋サーバ使用料＋電話代
（NTTのテレホーダイ＋プロバイダの定額コースで1カ月約4,000円）

A 端末(ゲーム機)同士を接続してプレイする

主に直接接続型と呼ばれ、プレイヤーの端末とほかの人の端末を、回線で直接結ぶタイプだ。まずはインターネット上のロビーでいっしょにプレイするメンバーを探す。相手を見つけたら、メンバーの誰かがホスト（※）役となり、ほかのプレイヤーは同じゲームを起動して、ホスト役になった端末を識別するIPアドレス（※）を入力。これで、直接接続が完了したことになる。コンシューマのDCでは、IPアドレス入力をロビー（ロビーサーバ）が自動的に行ってくれる場合が多く、プレイメンバーを探しやすい。

直接接続型
数人単位の少数プレイ向き
（端末はPCかDCです）

端末 端末 端末 端末 端末 → ロビー → ホスト（端末 端末）／ホスト（端末）

※お互いのIPアドレスを知っている場合は、ロビーでIPアドレスを教え合わなくても誰かがホストになって、ロビーを介さず に接続することが可能

対応しているゲーム
- 『ディアブロ』（PC）
- 『セガラリー2』（DC）
- 『ファンタシースターオンライン』（DC）

B 多数の端末をサーバに接続しサーバ上でプレイする

サーバ（※）となるコンピュータに接続し、そこでプレイするタイプ。数千人規模の多人数で参加するゲームが多く、ネットワーク上で常にゲームが進行しているのが特徴だ。『ウルティマオンライン』シリーズ（PC）がこのタイプで、サーバ上に構築されたゲーム世界では、数千人のプレイヤーが労働や遊び、恋愛など、自由な生活を同時に疑似体験している。少人数で遊ぶのに適した直接接続型とは違い、多人数で幅広い遊び方ができるのが、このタイプの醍醐味だ。

サーバ管理型
数百～数千人単位の多人数プレイ向き
（端末はPCかDCです）

対応しているゲーム
- 『ウルティマ・オンライン ルネッサンス・エディション』（PC）
- 『10six』（PC）

用語解説

●モデム…端末と電話線をつなぐためのハードウェア。

●プロバイダ…インターネットとユーザーの間に立ち、接続を仲介してくれる業者。数多くの業者があり、サービスにそれぞれ特徴がある。

●ホスト…ネットワークのデータ処理の中心となるコンピュータ。サーバを介さない直接接続型は、誰かがホスト役となり、ほかのプレイヤーはホスト役の端末に自分のIPアドレスを入力する。

●IPアドレス…各端末を識別するために割り振られた番号で、言わばネットワーク上のコンピュータの住所のようなもの。アドレスは255までの3ケタの数字を4つ組み合わせて表される。

●サーバ…ネットワーク上の多数のパソコンをつなぐ役割を持ち、各パソコンから送られてくる命令を同時に処理するコンピュータ。ロビーサーバ（直接接続するタイプ）は、ユーザー同士の接続のみを仲介する。サーバ上でゲームをプレイするタイプのサーバでは、アカウント（パスワード）を入力することで、どの端末からでも、自分のキャラでプレイの続きを楽しむことができる。

対戦ゲームだけではない！ネットワークゲームの種類は多彩!!

ネットワークゲームには、インターネットを利用したさまざまなタイプのゲームが存在する。世界中の人々を相手に自分の力量を試せるもの、アイテムデータなどの各種データをダウンロードするものなど、その種類は多彩だ。ここではタイプ別にネットワークゲームを紹介。現在発表されているPS2のネットワーク対応予定タイトルが、どのタイプに属しているのかも把握しよう。

対戦 同時対戦とデータ対戦の2種類

同時対戦

人間同士によるリアルタイムの熱い対戦に、そのおもしろさが集約されている同時対戦。FTG、STG、RCG、TBLなど、豊富なラインナップがそろっているだけに、PS2でも、対応タイトルには注目していきたい。

『QuakeⅢ Arena』(PC)
◀世界中の人々を相手に自分の実力を試す。

対応しているゲーム

- 『QuakeⅢ Arena』(PC)
  細かいテクニックが要求される、対戦型の3DSTG。相手との駆け引きが熱い。
- 『CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』(DC)
  カプコン、SNKの両メーカーのキャラを使って対戦が楽しめる2DFTG。
- 『レインボーシックス ROGUE SPEAR』(PC)
  特殊部隊をモチーフにしたACT。常時1万人規模のユーザーが接続するほど人気。

PS2では…

- 『対局麻雀 ネットでロン！（仮）』
- 『エイジ オブ エンパイアII（仮）』

リアルタイム対戦タイプで、現在PS2で発表されているのは上記の2タイトル。『対局麻雀 ネットでロン！（仮）』は、文字どおりネット上で対戦できる麻雀。『エイジ オブ エンパイアII（仮）』は、PCからの移植作で、プレイヤーが好きな文明を選び、貿易や敵との戦闘を行いながら領土を拡大していくSLGだ。

データ対戦

育成系ゲームをプレイする時と同様で、コツコツと最強のキャラを作り上げる。そして、そのキャラをネット上に送り込んで戦わせるのがこのデータ対戦だ。通常の対戦とは異なり、ネット上で自キャラを任意に操作できない。

『ダビつく～ダービー馬をつくろう!』(DC)
◀育てた名馬をレースに参加させることが可能。

『新日本プロレスリング闘魂烈伝4』(DC)
▲自分が手塩にかけて育てたオリジナルレスラーを、ネット上で戦わせるのだ。

対応しているゲーム

- 『ダビつく～ダービー馬をつくろう!』(DC)
  自分が育成した馬でネット上の各種レースに参加可能。
- 『新日本プロレスリング闘魂烈伝4』(DC)
  新日の有名プロレスラーが総登場。ネットワーク上で新団体を設立することも可能。
- 『プロ野球チームであそぼう！ネット』(DC)
  育成SLG『やきゅあそ』のネット対応版。練習で鍛えたチームで、対戦に挑もう！

協力 パーティを組んでいっしょにプレイ

ほかのプレイヤーとパーティを組んで、お互いに助け合い、会話で意思疎通を図りながらプレイするのが協力タイプ。主にRPGが、このタイプに属する。

『ディアブロII』(PC)
◀他人と協力しながらダンジョンを探索する。

対応しているゲーム

- 『ウルティマ・オンライン ルネッサンス・エディション』(PC)
  仮想現実世界の中で働いたり遊んだりと、とにかく自由な生活を疑似体験できる壮大なRPG。
- 『ディアブロII』(PC)
  パーティを組んでダンジョンを探索していくRPG。アイテム収集も、本作の魅力のひとつ

PS2では…

- 『ファイナルファンタジーXI』

複数の人間がパーティを組んで冒険する、ネットワーク完全対応RPG。スクウェアのプレイオンラインというネットワークサービスを使用する

データ配信 各種データをダウンロード

独自に用意されたホームページに接続して、ゲームに役立つ貴重なデータやアイテムをダウンロードできるものが、このデータ配信タイプ。無料のものが多い。

『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』(DC)
◀新たなシナリオなどをダウンロードできる。

対応しているゲーム

- 『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』(DC)
  PSでも人気を博した戦略SLG。一年戦争を舞台に、ifの世界を存分に堪能することができる。
- 『サカつく特大号 Jリーグプロサッカークラブをつくろう!』(DC)
  『サカつく』シリーズ最新作。能力の高い選手をダウンロードすれば、チームが大幅に強化されるぞ。

PS2では…

- 『A列車で行こう2001』

街を発展させていく人気SLGの最新作。新車両のデータをダウンロードできる。

その他 アップロード、ランキングなど…

上記の種類以外にも、自分で作ったキャラなどをインターネット上にアップロードして全国の人に見てもらうタイプや、自分の記録をランキングにアップするタイプなどがある。ほかのユーザーからデータをもらうこともできるぞ。

対応しているゲーム

- 『ジェットコースタードリーム』(DC)
  ジェットコースターのコースを設計するSLG。ネット上で自慢のコースをアピール！
- 『首都高バトル2』(DC)
  首都高を舞台に、激しいバトルを繰り広げるRCG。タイムアタックの記録でランキングに挑戦。

1人用のゲームとネットワークゲームを比較
『ファンタシースターオンライン』に見る オンラインとオフラインの違い

オンライン

ゲームを始めるまで…あらかじめプロバイダと契約しておく
ゲームスタート…ネットワークに接続
パーティ…ロビーでほかのユーザーとパーティを組む
プレイ中…ほかのユーザーと会話（チャット）が楽しめる
料金…ソフト代＋プロバイダ料金＋サーバ使用料＋電話代

オフライン

ゲームを始めるまで…ソフトを動かせばＯＫ
ゲームスタート…オフラインを選択
パーティ…ＮＰＣとパーティを組む
プレイ中…ＮＰＣがセリフを話す
料金…ソフト代のみ

network game
ネットワークで広がる新しいゲームのカタチ!!
電撃ネットワークゲームステーション

注:オンラインの項目にある『ハンターズライセンス料』とは、サーバ使用料のことです。

電撃 INFORMATION イ ン フ ォ メ ー シ ョ ン

「デッド オア アライブ2」攻略本の集大成!

DOA2 HARD✱CORE 公式攻略ガイド

アーケード、PS2、DCに登場し、好評を得た『DOA2』。その最新作となる『DOA2 HARD・CORE』(以下『HARD・CORE』)の攻略本が、電撃攻略王から登場するぞ。注目は、何といっても全14キャラクターの技リスト。基本打撃技からタッグ協力技までの全固有技写真リストを収録し、美麗なモーションを完全再現している。ほかにも、わかりやすさを追求した基礎戦術や究極のタッグコンボをコンパクトにまとめた対戦攻略、さらに2人の隠しキャラクターをはじめとする『HARD・CORE』ならではの新要素などなど、見どころは盛りだくさん。対戦重視のプレイヤーはもちろんのこと、『DOA2』のキャラクターファンも必見の永久保存版だ!

勝つための テクを伝授!

▶キャラクターの動かし方から始まり、バリエーションを増やすための応用戦術、そしてタッグバトルの徹底攻略。『DOA2』から引き継がれたテクニックが、この1冊に集約されている。これからはじめる人も、この本を読めば強くなれる!

天狗ももちろん徹底攻略

◀新たに参戦したバイマン、万骨坊の2キャラクターにも完全対応。ほかのキャラクターと同様に、技リストや対戦攻略をバッチリフォローしているぞ。もちろん、追加されたモードやステージ、そして恒例となった新コスチュームにも大注目!

全14キャラクターのコスチュームにも注目!

流れるようなモーションを誌上で再現!!

てんしんれんこうきゃく
天神連衡脚 ⓅⓅⓀⓀⓀ

攻10・10・27・22・25/上・上・上・上・中

キャラクターのすべてがこの1冊でわかる!

DENGEKI 電撃の攻略本・関連書籍情報満載!! 電撃インフォメーション

ついに実現！ 全固有技データ集!!

どのキャラクターも多彩な技を持っている『DOA2』だけに、全技を写真で紹介するのはちょっと無理……。そんな常識が、ついに打ち破られた！ 本書では、一部の共通技を除いた全固有技を網羅。〝すべての技モーションが見られる〞完全データブックに仕上がっているぞ。しかも、細かいモーションの流れまでを連続写真で表現しているので、技の流れがひとめでわかるようになっているのだ。

◀『DOA2』シリーズのウリといえば、技の美しさもその1つ。すべての技をじっくり見たい！ そんな希望がついにかなうぞ。これこそまさに、永久保存版のデータブックだ。

攻略もますます充実！ 初心者から上級者まで完全フォロー

対戦攻略では、フローチャートを使ったわかりやすい基礎攻略に注目だ。『HARD･CORE』で初めてプレイする人や、今まで対戦を敬遠してきた人も、これを見ればすんなりと入り込めるはず。スムーズにキャラを動かせれば、おもしろさは倍増する。対戦をやったことのある中級者は、応用戦術でさらにパワーアップ。シングル戦をやり尽くした上級者は、難度の高いタッグコンボをマスターして1ランク上を目指せ！

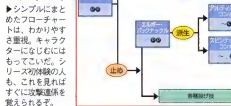
有効な連携がひと目でわかるフローチャート

▶シンプルにまとめたフローチャートは、わかりやすさ重視。キャラクターになじむにはもってこいだ。シリーズ初体験の人も、これを見ればすぐに攻撃連係を覚えられるぞ。

■基本連携フローチャート

ジャブ･ストレート／派生／マシンガンエルボー／派生／エルボー･バックナックル／アルティメットコンボ／スピンナックルコンボ／止め／各種投げ技

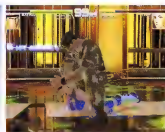
■クリティカルコンボルート

クリティカル誘発／<上段Ⓟ> ダンシングドールキック／<中段Ⓟ> ドルフィンアッパー／<中段Ⓚ> ジャンピングニーバット／空中コンボパート／コンボロップキック／アルティメットコンボ／ロードロップコンボ

コンボルートの集大成がここにある！

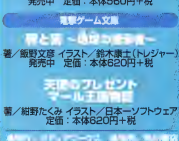
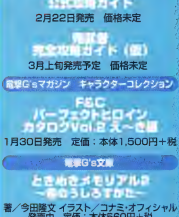
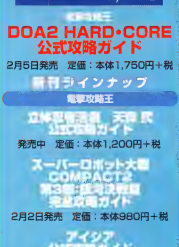
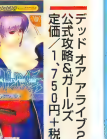
▲クリティカルヒットからのコンボは、『DOA2』対戦のキモだ。具体的なコンボ内容に加え、ルートを使い分けるコツも伝授。

『DOA2 HARD･CORE』ならではの新要素も要チェック！

『HARD･CORE』では各種新モードのほか、新ステージや2人の隠しキャラなども追加されている。これらについては、オリジナルの新要素をひとまとめにチェックできるページを用意。ゲームを遊び尽くすために必要な知識が手に入るぞ。また、キャラクターごとのトビラでは、シリーズの定番ともいえるバリエーション豊かな新コスチューム群と、その開放条件が一覧できる。

▲『DOA2』といえば、やっぱりコレ。キャラクターファン必見の新コスチュームだ。

▲新キャラクターのバイマンも、バッチリ攻略。隠された強さを引き出そう。

■これがあればさらに充実！『デッド オア アライブ2』シリーズ攻略本

以前に発売された『DOA2』の攻略本も好評発売中！ PS2版「公式攻略ガイド」は対戦の基礎となるシステム面、DC版「公式攻略＆ガールズ」はイラストギャラリーや設定原画などのビジュアル面が充実した1冊に仕上がっている。それぞれが別の個性を持った攻略本なので、2冊以上買っても絶対に損はしないぞ。本書を加えて3冊そろえれば、シリーズを多角的に分析できること間違いなし！

デッド オア アライブ2 公式攻略ガイド
定価／1,200円＋税

デッド オア アライブ2 公式攻略＆ガールズ
定価／1,750円＋税

やっぱり電撃だね！

PlayStation
DOA2 HARD･CORE
PlayStation.2

DOA2 HARD･CORE 公式攻略ガイド

2月5日発売　定価：本体1,750円＋税

新刊ラインナップ

電撃攻略王

発売中　定価：本体1,200円＋税

スーパーロボット大戦 COMPACT2

2月2日発売　定価：本体980円＋税

アイシア 公式攻略ガイド

2月22日発売　価格未定

3月上旬発売予定　価格未定

電撃G'sマガジン　キャラクターコレクション

1月30日発売　定価：本体1,500円＋税

電撃G's文庫

著／今田隆文 イラスト／コナミ･オフィシャル
発売中　定価：本体560円＋税

電撃ゲーム文庫

著／飯野文彦 イラスト／鈴木康士(トレジャー)
発売中　定価：本体620円＋税

天使のプレゼント

著／紺野たくみ イラスト／日本一ソフトウェア
定価：本体620円＋税

電撃 RANKING STATION

今回は『機動戦士ガンダム』が、『バウンサー』との火花散るデッドヒートを制して、みごとトップに!!

ソフト売り上げ TOP20
最新の販売本数ランキング

順位	前回	機種	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	価格	売り上げ本数	累計
1	初登場	PS2	機動戦士ガンダム	バンダイ	00年12月21日	STG	¥6,800	32万8331本	32万8331本
2	初登場	PS2	バウンサー	スクウェア	00年12月23日	ACT	¥6,800	30万206本	30万206本
3	前回1		パチスロ アルゼ王国4 ※限定版含む	アルゼ	00年12月14日	SLG	¥5,800（限定版¥8,800）	13万6741本	34万4081本
4	前回2		テイルズ オブ エターニア ※限定版含む	ナムコ	00年11月30日	RPG	¥6,800（限定版¥9,800）	11万4408本	61万5410本
5	初登場		ボンバーマンランド	ハドソン	00年12月21日	ETC	¥5,800	11万365本	11万365本
6	前回3		クラッシュ・バンディクー カ～ニバル	SCE	00年12月14日	ETC	¥5,800	10万8595本	18万7555本
7	初登場		実況パワフルプロ野球2000 決定版	コナミ	00年12月21日	SPG	オープン	9万9697本	9万9697本
8	前回5	PS2	はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～	ESP/講談社	00年12月14日	SPG	¥6,800	9万5277本	18万2657本
9	初登場		筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生!～	コナミ	00年12月21日	ACT	オープン	8万6890本	8万6890本
10	前回7		ロックマンX5	カプコン	00年11月30日	ACT	¥5,800	6万7936本	15万6083本
11	初登場	PS2	7（セブン） ～モールモースの騎兵隊～	ナムコ	00年12月21日	RPG	¥7,800	6万6065本	6万6065本
12	初登場	PS2	実況パワフルプロ野球7 決定版	コナミ	00年12月21日	SPG	オープン	5万8842本	5万8842本
13	初登場		ダンスダンスレボリューション ベストヒッツ	コナミ	00年12月21日	ETC	オープン	5万2983本	5万2983本
14	初登場		デジモンワールド デジタルカードアリーナ	バンダイ	00年12月21日	TBL	¥5,800	5万2008本	5万2008本
15	前回4		RPGツクール4	エンターブレイン	00年12月7日	ETC	¥6,800	5万1352本	14万4641本
16	前回11	PS2	ダーククラウド	SCE	00年12月14日	RPG	¥5,800	4万5475本	7万3279本
17	前回17		ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	00年8月26日	RPG	¥7,800	4万3028本	381万8027本
18	初登場		ビートマニアアペンドクラブミックス	コナミ	00年12月21日	ETC	オープン	4万218本	4万218本
19	前回6	PS2	DOA2 ハード・コア	テクモ	00年12月14日	FTG	¥6,800	3万8054本	11万282本
20	初登場	PS2	実況ワールドサッカー 2000 FINAL EDITION	コナミ	00年12月21日	SPG	オープン	3万6254本	3万6254本

1位 機動戦士ガンダム：「ガンダム」の世界が満喫できるSTG。原作をリメイクしたムービーも多数収録！

2位 バウンサー：3人のキャラから1人を選択して敵を倒していくACT。選ぶキャラにより物語が変化。

3位 パチスロ アルゼ王国4：このゲームに収録されている「ディーエイチ2」は、登場したばかりの最新機種なのだ。

4位 テイルズ オブ エターニア：シリーズお約束のミニゲーム。寿司の早食いなど、今回も豊富に用意されているぞ！

5位 ボンバーマンランド：『ボンバーマン』誕生15周年を記念したソフト。バラエティ豊かなミニゲームが楽しめる。

MAKER'S VOICE

株バンダイ　プロデューサー
稲垣浩文氏

『機動戦士ガンダム』が第1位となり、本当にありがとうございます。子どものころプラモデルを作りながら、ガンダムを動かすことを夢見ていた……その夢を実現すべく、この作品を制作しました。今回の第1位は、多くの方々の共感を得られた結果だと思っています。ガンダム以外のモビルスーツでプレイできるタクティクスバトルや、ジオンから見た「連邦の白い悪魔」をリアルに描写したオープニングムービーなど、見どころ・遊びどころも満載です。

（「電撃マーケティング室」調べ）　※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自で集計し算出したものです。　協力：ソフマップ

前評判TOP15
DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	メーカー・発売日・ジャンル	ポイント
1	前回1	PS2	ファイナルファンタジーX	●スクウェア ●春予定 ●RPG	[illegible] POINTS
2	初登場		スーパーロボット大戦α外伝	●バンプレスト ●3月予定 ●S・RPG	[illegible] POINTS
3	前回6	PS2	スターオーシャン3(仮)	●エニックス ●発売日未定 ●RPG	[illegible] POINTS
4	前回5		東京魔人學園外法帖	●アスミック・エース エンタテインメント ●春予定 ●S・RPG	[illegible] POINTS
5	前回3	PS2	グランツーリスモ3 A-spec	●SCE ●4月予定 ●RCG	[illegible] POINTS
6	前回8		アイシア ※限定版含む	●アトラス ●2月22日 ●RPG	[illegible] POINTS
7	前回7		幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘	●コナミ ●3月22日 ●AVG	[illegible] POINTS
8	前回11	PS2	ファイナルファンタジーXI	●スクウェア ●2002年春予定 ●RPG	[illegible] POINTS
9	再登場	PS2	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	●カプコン ●3月22日 ●A・AVG	[illegible] POINTS
10	前回4		エムブレムサーガ	●エンターブレイン ●3月29日 ●S・RPG	[illegible] POINTS
11	前回12	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	●コナミ ●2001年予定 ●ACT	[illegible] POINTS
12	初登場		アトラス名作コレクション 真・女神転生	●アトラス ●3月予定 ●RPG	[illegible] POINTS
13	前回10		Sister Princess(シスター・プリンセス) ※限定版含む	●メディアワークス ●3月1日 ●AVG	13399 POINTS
14	初登場	PS2	トロと休日（仮）	●SCE ●春予定 ●ETC	11670 POINTS
15	前回9	PS2	ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	●SCE ●発売日未定 ●RPG	[illegible] POINTS

読者人気TOP15
DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	タイトル	メーカー・発売日・ジャンル	ポイント
1	前回1	ファイナルファンタジーIX	●スクウェア ●00年7月7日 ●RPG	[illegible] POINTS
2	前回3	テイルズ オブ エターニア	●ナムコ ●00年11月30日 ●RPG	[illegible] POINTS
3	前回4	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア ●97年1月31日 ●RPG	[illegible] POINTS
4	前回2	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	●エニックス ●00年8月26日 ●RPG	[illegible] POINTS
5	前回5	ゼノギアス	●スクウェア ●98年2月11日 ●RPG	[illegible] POINTS
6	前回7	幻想水滸伝II	●コナミ ●98年12月17日 ●RPG	[illegible] POINTS
7	前回11	ヴァルキリープロファイル	●エニックス ●99年12月22日 ●RPG	[illegible] POINTS
8	前回6	スーパーロボット大戦α	●バンプレスト ●00年5月25日 ●S・RPG	[illegible] POINTS
9	前回8	ガンパレード・マーチ	●SCE ●00年9月28日 ●AVG	[illegible] POINTS
10	前回13	ファイナルファンタジーVIII	●スクウェア ●99年2月11日 ●RPG	[illegible] POINTS
11	前回12	テイルズ オブ ファンタジア	●ナムコ ●98年12月23日 ●RPG	[illegible] POINTS
12	前回14	スターオーシャン セカンドストーリー	●エニックス ●98年7月30日 ●RPG	[illegible] POINTS
13	前回9	To Heart	●アクアプラス ●99年3月25日 ●AVG	[illegible] POINTS
14	前回10	ときめきメモリアル2	●コナミ ●99年11月25日 ●SLG	[illegible] POINTS
15	再登場	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア ●97年6月20日 ●S・RPG	[illegible] POINTS

機種	期間内推定売り上げ台数	累計推定売り上げ台数
PS2	22万4861台	421万5676台
PS★	16万1560台	75万3098台

任天堂旋風吹き荒れる！

1年を通して一番ソフトが売れる年末年始商戦だが、PSとPS2については今年はあまり良くなかったようだ。右は、ほかのゲーム機も含めた今回の年末年始商戦のソフト売り上げ本数のTOP20。上位は、1～3位を任天堂ハード（N64&GB）のソフトが、4～5位をPS2ソフトが占めた。ソフト売り上げ本数の機種別構成比を見ても、N64とGBだけで50%を超えており、任天堂の強さがうかがえる。一方PSとPS2については機種別構成比でN64に負けているが、これは発売タイトル数が違うので（N64はタイトル数が少ないぶん1本のソフトに売り上げが集中する）一概に言い切れない部分もある。とはいえ普及台数などを考えると、PSやPS2にはもう少しがんばってもらいたいところだ。

12月18日～1月7日のソフト売り上げ TOP20(全機種)

順位	機種	ゲームタイトル	推定売り上げ本数
1	GB	ポケットモンスター クリスタルバージョン	52万8904本
2	GB	遊戯王デュエルモンスターズIV 最強決闘者戦記（注）	45万7591本
3	N64	マリオパーティ3	38万8407本
4	PS2	機動戦士ガンダム	32万8331本
5	PS2	バウンサー	30万 206本
6	N64	ポケモンスタジアム金銀	20万8356本
7	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ	18万8429本
8	PS	パチスロ アルゼ王国4 ※限定版含む	13万6741本
9	WS	ファイナルファンタジー ※限定版含む	12万5562本
10	GB	マリオテニスGB	12万 702本
11	PS	テイルズ オブ エターニア ※限定版含む	11万4408本
12	DC	サカつく特大号～J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!～	11万 395本
13	PS	ボンバ マンランド	11万 365本
14	PS	クラッシュ・バンディクー カーニバル	10万8595本
15	DC	ファンタシースターオンライン	10万3771本
16	PS	実況パワフルプロ野球2000 決定版	9万9697本
17	N64	バンジョーとカズーイの大冒険2	9万7758本
18	GB	とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ	9万5831本
19	PS2	はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS ～	9万5277本
20	N64	マリオテニス64	8万7790本

ソフト売り上げ機種別構成比

（注） 遊戯、海馬、城之内デッキの合計

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日～のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度（00年4月～）のデータです。SCEの公式な発表では、00年3月末時点で、日本国内の累計出荷台数が1,740万台に達しています。 ★PSone含む。

DPSソフトレビュー

DPS SOFT REVIEW

いよいよ発売されたPS2期待の『鬼武者』。こんなきれいなグラフィックのソフトが出るんだから、さすがは21世紀。カンドーです。さてその楽しみな中味は……。

今回のレビュアー

TAC☆
●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト:『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム
●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト:『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト:『子育てクイズマイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原
●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト:『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

平田洋
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト:『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

トモザ
●電撃のランニング魔人
一年中ランニング一枚で過ごす体力系ライター。i-modeと『ダビスタ』、たらこおにぎりを何よりも愛する。
好きなソフト:『ダビスタ99』『7（セブン）』

渡部雅人
出社する途中に、露店で鉢植えの花を購入。ひと足早い春を楽しんでます。みんなにも買ってこようと思ったのですが、風雅を解さない編集者たちは食べ物のほうがいいという始末。まったく、ねぇ。
●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。『トルネコ2』はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト:『トルネコ2』『ドラクエVII』

なんでもゆうこ
いつの間にか新世紀ですね。私は相変わらずゲームばっかりの毎日です。21世紀、ゲームはどんな進化をしていくんでしょう。歳をとってもずっと遊んでいられるような変化を期待したいものです。
●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト:『ぼくのなつやすみ』『パワプロ7』

本郷直樹
何を間違ったか、落とすはずの単位を取得。大学を卒業するハメになりました。もちろん（？）就職活動などしてるはずもなく、僕の未来はどうなるのか？まさに混迷の21世紀の幕開けですよね。
●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した大学7年。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト:『スーパーロボット大戦α』『ドラムマニア』

ウォルフ中村
古くて無名なゲームの中にも名作はたくさんある。MSXの『魔城伝説II～ガリウスの迷宮』やPCエンジンの『レディファントム』、『ガンヘッド』などをリメイクしてPSで出してくれないかなぁ。
●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト:『鉄拳TT』『みんなのGOLF2』

イラスト／しおやてるこ

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは点数が赤字になっています。

- 100点
- 90点以上
- 80点以上
- 70点以上
- 60点以上
- 50点以上
- 30点以下

ACT 鬼武者

1/25

る。人気俳優の金城武が制作に参加。

敵を斬ったときに、本当に「ズバッ！」っと斬っているような気持ちいい〝手ごたえ〟が感じられます。攻撃ボタン1つを連打するだけで、かっこよく斬りまくれるのも爽快です。物語のテンポも絶妙だし、魂吸収のシステムも楽しい（魂による育成要素はちょっと単純すぎるかなと思いますが）です。とにかく、斬りまくりながらどんどん先に進みたくなるゲームですね。ただ、とてつもなく強いボスが何体かいたり、回復アイテムの絶対数が少なかったりと、ACTが苦手な人やライトユーザーにとって、この難易度は高め。購買層が広そうな作品だけに、それだけは気がかりですね。 **85**

時代劇風の背景に『バイオハザード』系のゲームシステムなんてミスマッチのようだけど、じつはこれがそうじゃない。オドロオドロしい雰囲気。この怖さは、もうばっちり和風な『バイオ』です。武器が剣だから、銃のように弾数を気にすることなく、好きなだけ敵を斬り倒せるのも私には合っていたみたい。サクサク進められるだけじゃなく、謎解きやボス戦がうまく組み込まれているので、どんどん先が知りたくなるし。デモやムービー部分はまるで映画を見ているようなおもしろさ。でも、何度も同じシーンを見ないといけないことがあるから、スキップ機能はほしかったなあ。 **90**

武器が刀ということで、爽快感のある戦闘を期待していたんですが、これが予想以上の気持ちよさです。バッサバッサと敵を斬っていくのが快感で、ついつい熱中してしまいました。必殺剣の「戦術殻」はカッコイイし、武器成長の要素もあって、純粋にACTとして非常によくできていると思います。ただ、謎解き要素は少なめなんですが、パズルの仕掛けがなかなか解けなかったり、失敗すると即ゲームオーバーになったりと、イライラすることも。もう少し、パズルの苦手な人へのヒントがほしかったかなと思います。それ以外は不満はなし。ACT好きは絶対買いです。 **95**

システムは『バイオ』に近いが、肉弾戦主体なため印象は異なる。簡単に連続攻撃ができるので初心者でも楽しめるし、「必殺」などのさまざまな上級者向けの要素もある。魂を吸収するときは無防備になる制約もいい。一方、キー設定が固定、武器などを強化する際に割り振ったポイントをキャンセルできない、ミニゲーム（クリアしないと先に進めない）の説明がない、大半のデモを飛ばせないなど、不親切な部分も目立つ。物語が一本道&短め（初プレイ時は5時間でクリア）なので『バイオ』ほどやり込みがいがない点も残念。クリア後の某要素には…やられた（笑）。 **75**

SLG スカイオデッセイ

1/25

■SCE

トも豊富。

城イドム
設定や機体の動きは〝ゲームらしく〟アレンジされていてリアルとはいえないが、しっかり作られているので、飛行を楽しむゲームとしては十分合格。なかなか奥も深いし、課題もたくさん用意されていて、やり込みがいがある。背景の美しい自然も見どころの1つ。攻撃などの概念がなく、あくまで「飛行するだけ」のゲームなので、それが物足りない人には合わないかも。難易度はやや高め。 **90**

トモザ
プレイすれば、するほど味わいが出てくるし、浮遊感もタップリ感じられて楽しかったッス。空にカラースモークを使って絵を描くことができる「スカイキャンパスモード」は難しいけれど、今までに見たことのないモードなので新鮮に感じられました。「アドベンチャーモード」はコースの特徴が出ていて、操作が楽しめたけど、1ステージが長すぎ。着陸で失敗すると、かなりやる気がそがれるッス。 **75**

SPG SIMPLE1500シリーズVol.54 THE バレーボール

1/25

育成も可能。

ヒロポン
バレーボールというユニークな題材だけど、システムがかなり考え込まれているので操作は簡単。ボタンの組み合わせ&押すタイミングが重要になるというもので、とても覚えやすい。友だち同士で盛り上がるにはかなりオススメですな。ただ、簡単なだけに、やり込んで腕が上がるとCOM戦がつまらなくなるかも。でも、それを考えても、値段が値段だし、かなりのお買い得ソフトですぜ。 **80**

トモザ
アタックやブロックがキレイに決まると爽快感があるッス。ただ、ジャンプサーブなど、全体的にボタンを押すタイミングがシビアだし、対応しているボタンの種類も豊富なので慣れるのに時間がかかったッス。グラフィックは雰囲気はあるけど、おせじにもキレイじゃないし、選手の区別がしにくいですね。それと、エディットモードは最初に数値を変更できないなど、遊びにくくて不満でした。 **65**

FTG アルティメット ファイティング チャンピオンシップ

1/25

ウォルフ中村
“なんでもあり”の世界をうまく表している。ただ、寝技で決着がつきにくい（相手の動きを見てから反応できるため不利な体勢になっても怖くない）、モードは多いがどれも戦うだけ、CDの読み込み回数が多いなどの点は残念。UFCモード優勝後の防衛戦も淡々と行われるだけだし…（10回防衛したが何もなかった）。エディットモードは楽しいが、それもキャラを作るまで。操作性も全般的にイマイチ。 **50**

バリオス海老原
見た目のハデさはないが、相手の攻撃に対する防御や返し技の選択によって、すぐに形勢が逆転する、緊迫した戦いが楽しめる。相手のスキをついて関節技を決められた瞬間などは特に気持ちよかった。実在する格闘技の選手22名が登場するほか、オリジナル選手のエディットができる点もいい。ただ、格闘技ファン専用的なところと、展開の速い戦いとは対照的な、長い読み込みが気になった。 **65**

SPG エキサイティングバス3

1/25

なんでもゆうこ
魚の反応がよくて、誰でも簡単に釣れちゃうゲーム。ルアーごとに動かし方は違うんだけど、バスへのアピール度が画面に表示されるから、釣れるアクションをあれこれ手探りで見つけられる楽しみがあります。COMとの対戦になると画面が2分割されて、相手の様子が丸わかり。よく釣れるだけに、プレイヤーとの対戦でも最後までハラハラしっぱなしです。ただし、トーナメントモードは難しめです。 **80**

城イドム
魚がヒットする確率は高いし、釣り上げる操作もシンプルなので、なじみやすい（反面、腕を磨く要素は少ないが）。ただ、釣り上げるときに、リールを巻き上げる（またはボタン連打の）スピードが重要視されすぎているような気がする。プレイ中の成績（これまでに何匹釣ったのかなど）が逐一表示されない点も不親切。現実にはありえない大物や怪魚が続々登場するブッ飛んだ設定はけっこう楽しめた。 **55**

A・AVG ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～

1/25

城イドム
探索要素、謎解きは抑えめで、ゲームのメインはあくまでACT部分。無意味にシビアなところがあったり、地形に妙に引っかかってわずらわしく思えたりすることが多いのが気になった。また、画面の動きがガタガタしている点も改良してほしかった。映画版の雰囲気は出ているが、物語の描写が少な過ぎで、映画を知らない人だと、人物関係などを把握できないだろう。難易度はやや高めだ。 **55**

トモザ
2丁拳銃でバンバンと連射しているときが楽しかったッス。謎解きも難しくなく、ひたすら敵を倒していくACTという印象ッス。ザコ敵の強さのバランスもバラバラでどこから出てくるのかわからない恐怖があるけど、ステージの展開が似た感じなので単調だったッス。死にやすいのでフリーコンテニューじゃないのは少しツラかったですね。武器の持ち替えは操作にクセがあって、使いにくかったッス。 **60**

SLG ベースボールシミュレーション IDプロ野球

1/25

ウォルフ中村
野球SLGというよりは「少し複雑なじゃんけん」という感じ。扱うデータ量は多いが、すべきことは多くないので気軽に楽しめる。ただ、操作性はかなり悪い。ペナント中は試合ごとに打順などを設定するが、変更しないときも設定画面に入る必要があるのは疑問。試合中もコマンド選択画面になるまで待たされる。◎ボタンでスキップできるが、ヘタに連打するとコマンドを決定するハメになって…。 **40**

平田洋
球種への対応能力がコース別に設定されていたり、さらには乱闘時の戦闘能力まで用意されていたりで、数値的な面では大満足です。ケガが頻発するわりに、能力の上昇がイマイチってトレーニングがあるのは不満だけど、それが選手の才能だと思えば納得も。ただ、試合中を除く場面での操作性の悪さは気になる。試合中の操作をCOMに丸任せにできないのも、この手のゲームではどうかと。 **65**

TBL 私立鳳凰学園1年純愛組

1/25

ヒロポン
やや時代遅れの2人打ち麻雀。当然のごとく、配牌などには補正があるし、普通に麻雀を楽しみたい人にはオススメできません。メインのストーリーモードに至っては、「AVGの分岐が、ミニゲーム（麻雀）の勝敗で決まる」という感じ。ヒロイン（＝ストーリー）は3人いるし、勝負に勝てばオマケのグラフィックも見られるし、ギャルゲー好きの人ならオススメできるけど。値段も手頃だしね。 **65**

平田洋
麻雀ゲームに美少女モノのストーリーがくっついてるのかと思えば、配牌で暗刻や一色手が乱れ飛ぶ、超作為的麻雀でげんなり。切る牌の1つ1つが、美少女恋愛SLGの選択肢に見えた。ポンやリーチなどで自動的に表示される選択肢は一見便利だけど、操作性が悪くてストレス。シーンごとに女の子の表情が「別人？」っていうぐらい違うのも、かなり気になる。ということで、ちょっと……。 **50**

FTG エキサイティングプロレス2

1/25

ヒロポン
WWFの選手＆マネージャーが実名で登場！　…といわれても、WWFを知らないオイラには誰が誰やら。でも、操作は簡単だし、あまりプロレスになじみのない人でもすんなりと遊べるのよね。特にエディット機能はオススメ。パーツの種類が細かくて、しかもパターンが豊富。体型も自由に選択でき、「北斗の拳」の敵みたいな奴も作れちゃう。表示が英語だけなんで、操作を間違えやすいけどね。 **75**

なんでもゆうこ
思うままにオリジナルキャラが作れるのがすごく楽しい。さまざまな能力設定や必殺技、はたまた何十種類もあるコスチュームと、じっくりキャラ作成すれば、1時間なんてあっという間にたってしまうほどです。リング上では操作が簡単で、しかも使用するボタンが少なくて、初心者でもすぐに遊べるのがよいところ。レスラーの動きがもっと滑らかなら、もう少し臨場感が増したんじゃないかな。 **75**

ETC 麻雀占い フォルトゥーナ ～月の女神たち～

2/1

ヒロポン
麻雀を1局（半荘、東風アリ）打ったあとに、自分の幸運度なんかを占ってくれて…って、これは完全にオマケ要素なのでは？　成績が散々で占い結果が「幸運ではありません」って、プレイヤーに追い打ちかけてどーすんだい（笑）。でも、麻雀自体はしっかりと遊べるレベル。けっこう楽しんで闘牌できマス。あとは、オマケ要素のグラフィックが、もっと意欲をかき立てられるものならよかったなあ。 **70**

TAC☆
思考のデキとかはよくわからないんだけど、ひどいイカサマをされてる気配はないし、テンポもいいので、わりと気持ちよくプレイできた。「占い」に関しては、単に勝ち負けの結果で運勢のよい悪いを決めてる様子で、どうでもいい感じ。それより、上がった役でビンゴをそろえると女の子のCGが見られるギャラリーモードが○。絵もかわいいし、このために特定の役を狙ってプレイするのは楽しい。 **65**

SLG PANZER FRONT bis.（パンツァーフロント ビス）

2/8

平田洋
注目のコンストラクションは、戦記の再現もよし、仮想戦記もまたよしという趣き。ある意味、前作以上に敷居が高くなったかも？　「砲弾は放物線を描くので、遠距離射撃は標的のやや上を狙う」とか、「装甲の特性や高低差を考慮しての位置取りを」というのは初歩の初歩。戦車への知識の有無で、とっかかりの印象はかなり違います。敷居の高さに見合うやり応えは、これぞマニア向け！　の1本。 **75**

バリオス海老原
さまざまな戦況に応じて、味方に指示したり、戦車を動かして、敵を砲撃するのは楽しい。戦車も大戦中の実在車両とゲームオリジナル車両があり、それぞれの戦車によって、プレイできる戦場が違うので楽しめる。ただ、左右のキャタピラの操作が難しいので戦車が動かしにくい、砲撃が敵に着弾しているかがわかりにくいなど状況が把握しにくい（敵の位置や距離は数値で表示されるが）のは残念。 **65**

今回のまとめ
「『バイオ』系のソフトにある操作感のとまどい（武器照準の合わせにくさ、移動時の視点変更など）が、敵をどんどん斬るACTとしたことで、中和されて気にならない」（なんでも）という『鬼武者』。「斬る爽快感に重きが置かれているので、今までのものよりもプレイ感がいい」（本郷）と、刀を主体にしたことで、この系統のゲームでも、より新鮮味が感じられるようです。『FF X』をはじめ、今後もPS2の大作が控えていますし、まだPS2を持っていない人は、今が買いどきかもしれませんね。

新作ソフトバイヤーズガイド

NEW SOFT BUYERS GUIDE

良質のPS2ソフトが充実して、どのゲームを選ぶか迷っちゃいそうな2001年。でも、自分にピッタリのゲームを見つけられるバイヤーズガイドがあるから大丈夫ですね！

新作カレンダー

1月25日発売のソフト

- テクニクティクス
- メタルスラッグX
- アルティメットファイティングチャンピオンシップ
- 鬼武者
- てんたま
- エキサイティングバス３
- ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～
- ベースボールシミュレーション IDプロ野球
- 風水入門
- 私立鳳凰学園１年純愛組
- スカイオデッセイ
- SIMPLE1500シリーズVol.54 THE バレーボール
- GAME SELECT５ 洋
- エキサイティングプロレス２

2月1日発売のソフト

- 麻雀占い フォルトゥーナ～月の女神たち～
- 三國志VII

※三國志VIIは、次号での掲載になります。

PS2 ETC テクニクティクス

発売日 1/25

DATA
■アリカ ■¥6,800
■MC2(200KB)、2人プレイ可
(紹介記事はP.106)

内容
テクノ音楽に合わせて出現する水の波紋にキャラを移動し、○ボタンで反応させていくことで曲を奏でるリズムアクション。個性豊かなキャラたちは、移動速度などの性能が異なる。また、「チュートリアル」でテクニックを解説してくれるので、誰でもすぐにコンボの楽しさを味わえるぞ。

コメント
GOOD リズムゲームをプレイしたことがない人でも、気持ちよくコンボを決められるので、間口はかなり広い。キャラのアクションや美しいエフェクトなども盛りだくさんで、見ているだけでも楽しめる。また、収録されている曲は30曲以上あり、ボリューム満点！ 対戦だけでなく、協力プレイもできる。
BAD 難易度の高い曲は、一度ミスすると一気にゲージが減り、そのままゲームオーバーになってしまうことがある。

CHECK

PS2 ACT 鬼武者

発売日 1/25

DATA
■カプコン ■¥7,800
■MC2(420KB)
(紹介記事はP.46～)

内容
戦国時代が舞台の剣術アクションゲーム。プレイヤーは剣の達人・左馬介となり、さらわれた雪姫を助けるために、幻魔がはびこる稲葉山城に突入する。敵を倒すと出現する魂を篭手（こて）に吸収し、その魂を使って装備品を強化できる。左馬介のモデルと声優には、俳優の金城武氏を起用。

コメント
GOOD 攻撃ボタンを連打すれば、敵をどんどん斬り倒していける。近くの敵が自動的に標的になるので、アクションが苦手な人でも楽しめる。キャラの剣さばきが素早く、爽快感が高い。ガードボタンを押すと、後ろを向いていても、敵の通常攻撃を完全に防ぐことができる。
BAD 場所ごとにカメラの位置やアングルが固定されているため、左馬介が奥に行くと、手前の敵に隠れて、位置や向きが確認できなくなる場合が多い。

CHECK

PS2 SLG スカイオデッセイ

発売日 1/25

DATA
■SCE ■¥6,800
■MC2(238KB)
(紹介記事はP.138)

内容
複葉機やステルスなどの飛行機で、過酷なミッションに挑むフライトシミュレータ。次々に与えられる多彩なミッションをうまくクリアすると、新しい飛行機やカスタマイズ用のパーツが入手できる。スモークで大空に絵を描く「スカイキャンバスモード」など、バラエティ豊かなモードを搭載。

コメント
GOOD 飛行機の挙動がリアルで、天候によって変わる風景などのグラフィックも美麗。左スティックだけでも操縦できるので、初心者も簡単に旋回などができる。ミッションの内容は、崖の中腹の洞窟に着陸するなど、緊張感バツグンのものばかり。同じコースでも天候や時間によって、コースの雰囲気がまったく違う。フライト前にコース解説をしてくれる。
BAD 序盤はレトロな飛行機が多いので、スピード感に欠ける。

CHECK

PS2 TBL GAME SELECT 5 洋

発売日 1/25

DATA
■悠紀エンタープライズ
■¥4,800
■MC2(248KB)

内容
「チェス」「バックギャモン」「チェッカー」など西洋のTBL5種と「カラー」などのミニゲーム5種が遊べる。対局中の視点は2Dと3Dの2種。伝説の宝珠を手に入れるため、さまざまな相手と対戦する「ロールプレイング」、COM戦や2P対戦ができる「自由対局」の2つのモードがある。

コメント
GOOD 「ロールプレイング」では、自分にとって有利な状況を作れるアイテムを購入することができる。COMの思考時間が短いため、テンポよく対局が進む。対局中は、趣向を凝らした演出が盛りだくさんで、画面を見飽きることがない。
BAD 「ロールプレイング」のお金は、対局でしか稼げないため、ある程度ウデを磨かないと、アイテム購入ができない。ゲームルールを変更できないので、ハンデ戦やローカルルールでは遊べない。

CHECK

PS2 ACT メタルスラッグX

発売日 1/25

DATA
■SNK
■¥5,800
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

内容
マシンガンなどの銃や、万能戦車メタルスラッグを駆使して敵を倒す、ステージクリア型ACTの最新作。今作は『2』のステージ構成をベースに、敵の配置の変更や新アイテムの追加などがされている。また、クリアしたステージでのタイムアタックや、ミニゲームなども遊べるようになった。

コメント
GOOD 『メタルスラッグ』シリーズの特徴である、爆発や血しぶきなどの緻密なグラフィックは健在。PS版オリジナル要素であるタイムアタックやミニゲームなど、従来とは違う楽しみがある。何度でもコンティニューできるので、初心者でも先のステージに進むことができる。
BAD アーケード版の発売からすでに1年以上たっているので、少々古く感じる部分がある。アートギャラリーの画像の読み込みに時間がかかる。

CHECK

PS2 FTG アルティメットファイティングチャンピオンシップ

発売日 1/25

DATA
■カプコン
■¥5,800
■MC(1ブロック)

内容
大人気の格闘技イベントを再現したFTGで、現在活躍中の選手たちが実名で登場する。もちろん、戦い方は実際の大会同様の「なんでもアリ」。立った状態での打撃による攻防はもちろん、タックルで相手をダウンさせてからの打撃や関節の取り合いといった、寝技の攻防も楽しめる。

コメント
GOOD 登場する選手が、すべて実名なのは、ファンにはうれしいところ。初心者でも簡単に楽しめるのもいい。
BAD 関節をきめれば勝ちになるのだが、相手が関節技のモーションに入ったのを見てからでも返せてしまう。また、✚キーとボタンを組み合わせる特殊入力技も、相手が動いたのを見てからでも、打撃でつぶすことができる。結果として、利用価値の高い技が2・3種類しかないため、駆け引きがものたりない。

CHECK

CHECKマークの見方

登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
システムが個性的。新しい発見がある。
戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS AVG てんたま

発売日 1/25

DATA ■キッド ■¥6,800 ■MC(2ブロック)

(紹介記事はP.102〜)

内容 卒業試験のため地上に降り立った天使見習いと、孤独な生い立ちの主人公との心温まる恋愛ストーリー。システムはコマンド選択式のAVGで、場面に応じてヒロインやサブキャラの視点へと切り替わる。この変則的な演出によって、ヒロインの秘められた心情もうかがい知ることができる。

コメント GOOD キッド恋愛モノの中では、最もイベントグラフィックの多い作品。ヒロインが多いわりにはストーリーのテンポがよく、1回のプレイ時間は短め。また、独自の視点切り替えによる心情描写で、ストーリーをより深く楽しめる。
BAD イベントグラフィックの粗さが気になる。また、声優の演技力にばらつきがあり、作品の雰囲気を損なうほどのキャラも……。また、選択肢が不条理な個所もあり、攻略難易度はかなり高め。

CHECK

PS A・AVG ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～

発売日 1/25

DATA ■コナミ ■オープン価格 ■MC(2ブロック)

(紹介記事はP.177)

内容 '99年に公開された同名の映画をゲーム化したA・AVG。プレイヤーは傭兵のリックを操作し、エジプトの古代都市を探索していく。映画の設定や音楽などを忠実に再現しており、ゲームの雰囲気を盛り上げている。また、映画の続編である「Mummy 2」の予告編が収録されているのもポイント。

コメント GOOD 原作である映画版を意識したムービーが挿入されるなど、映画を見た人がより楽しめるような作りになっている。3Dアクションだけでなく、RCG感覚の川下りや横スクロールACTといった特殊なステージが用意されている。
BAD ストーリーの説明が少ないので、原作を見ていないと人物関係などがわかりにくい。死んだポイントの直前の部屋から再スタートになるため、ハマってしまうことがある。

CHECK

PS SLG ベースボールシミュレーション IDプロ野球

発売日 1/25

DATA ■コナミ ■オープン価格 ■MC(1ブロック)

(紹介記事はP.107)

内容 アクション要素がまったくない、思考型の野球SLG。選手の能力はすべて数値化されていて、打者なら「速球狙い」、投手なら「カーブ」、などの指示を出し、試合を進めていく。オリジナルチームを作成すれば、選手の育成もできる。シリーズを戦い、日本一を目指すモードなどがある。

コメント GOOD 選手の得意な球種やコースなども数値化されているため、「インコースのスライダーが苦手だから、積極的に狙おう」などといった戦術を立てられるのがおもしろい。選手の能力が低くても、相手の戦略をうまく読めば、不利をひっくり返すことができる。
BAD 1球ごとに相手の狙いを読んで、指示を出していくので、試合時間が長くなる。選手やボールの動きと、アウト、セーフの判定が見にくいことがある。

CHECK

PS SPG エキサイティングバス3

発売日 1/25

DATA ■コナミ ■オープン価格 ■MC(1ブロック)

(紹介記事はP.180)

内容 バスフィッシングが楽しめるシリーズ第3弾。魚のいる位置を確認できる「スカウトナビゲーター」を使った釣りを楽しめるようになった。個性的なキャラを使って2P対戦もできる「トーナメント」や世界の怪魚を釣りあげる「ワールドモンスターフィッシング」など、多彩なモードがある。

コメント GOOD 500kg以上の怪魚がバンバン釣れる「ワールドモンスターフィッシング」モードがおもしろい。全部で60種類の魚がいる。「ライブウェル」モード内では、釣ったことのある魚の最大値が記録されるので、大魚に挑戦する楽しみが増える。画面下部には、釣りのマメ知識や怪魚の情報などが常に表示されている。
BAD 「トーナメントモード」では、勝利条件に見合う魚がなかなか出現しないため、釣ることが難しい。

CHECK

PS ETC 風水入門

発売日 1/25

DATA ■サクセス ■¥4,800

内容 土地の形や方角から吉凶を占う、風水学をもとに運勢診断をしてくれる本格派占いソフト。家の玄関などのある方角を入力することで、その運勢や幸運を導くための方法を教えてくれる。このほか、風水の理論を基礎から説明してくれる「風水基本解説」というモードが搭載されている。

コメント GOOD 「風水基本解説」で、実写ムービーを使用して、風水についてわかりやすく解説してくれるのがいい。家の形や環境から運勢診断する「環境診断」のほか、部屋ごとに診断する「間取り別診断」などさまざまな診断項目がある。
BAD MCに対応していないので、誕生日などのデータを、プレイするたびに入力しなくてはいけない。家の立地などが、用意されているものにまったくあてはまらない場合がある。

CHECK

PS SPG SIMPLE1500シリーズVol.54 THE バレーボール

発売日 1/25

DATA ■D3パブリッシャー ■¥1,500 ■MC(1ブロック)、4人プレイ可

内容 バレーボールチームの監督となって選手を育成し、世界トーナメントの優勝を目指すSPG。選べるチームは、男女それぞれ22チーム。トレーニングや練習試合でチームの戦力を強化しながら、トーナメント戦を勝ち抜いていこう。最大4人までが同時に、協力プレイや対戦プレイを楽しめる。

コメント GOOD 簡単な操作で、フェイントや2アタックなどの攻撃も可能なので、けっこう熱くなれる。横からの視点はボールや選手の位置を把握しやすい。多人数でプレイするときは、協力と対戦の組み合わせを自由に選べる。
BAD 選手のパラメータが表示されないので、成長度がわかりづらい。各国の代表チームに個性があまり感じられない。必殺技がなく演出も地味なので、盛り上がりに欠ける。モードの種類が少ない。

CHECK

PS ETC 麻雀占い フォルトゥーナ ～月の女神たち～

発売日 2/1

DATA ■アフェクト ■¥3,800 ■MC(1ブロック)

内容 麻雀を終了後、牌の捨て方やあがったときの役、点数などのさまざまな要素の組み合わせで運勢を占うゲーム。純粋に麻雀のみを遊ぶことも可能。対戦相手は、猫ミミメイド、悪魔、お嬢様など個性豊かな6人の女の子から選べる。きれいなイラストが見られる「ギャラリー」モードもある。

コメント GOOD 6人のカワイイキャラにはそれぞれの個性に合ったボイスも入っている。ピンフ、大三元などそろえた役の組み合わせで女の子のグラフィックが見られるようになるので、プレイのしがいがある。
BAD 麻雀占いの種類が少なく、愛情運や金銭運、健康運など各項目ごとに占いができない。テンパイを自動的に教えてくれない。プレイヤーを応援してくれる人を選ぶことができず、いつでも占い館の女主人に応援されることになる。

CHECK

PS TBL 私立鳳凰学園1年純愛組

発売日・内容 1/25 麻雀勝負をして、女の子との純愛ストーリーを進めていくTBL。

DATA ■ジェイウイング ■¥3,800 ■MC(1ブロック)

ポイント GOOD 2人打ち麻雀なので、勝ちやすい。「影崎夕那」氏がキャラデザインした3人の女の子がカワイイ。
BAD 女の子1人につき、5戦までしかプレイできず、物足りない。

CHECK

PS FTG エキサイティングプロレス2

発売日・内容 1/25 アメリカのプロレス団体・WWFが舞台のFTGがパワーアップ。

DATA ■ユークス ■¥5,800 ■MC(3ブロック)、2人プレイ可

(紹介記事はP.98〜)

ポイント GOOD 選手エディットで使用できるパーツが、2000種類以上に増えた。選手同士で自由にSTABLE(チーム)を組める。
BAD WWFを知らない人には、イマイチ楽しさがわかりにくいかも。

CHECK

soft guide 1月25日～2月1日発売のソフトがひと目でわかる!! 新作ソフトバイヤーズガイド

安い。コストパフォーマンスが高くお得。
ストーリーがいい。世界観がいい。
とにかく楽しくてハマりまくれる作品。
つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。
原作があって、ファンにはたまらない作品。

心残りの無いように！　今年はあと11カ月しかありません……ふう……

2月16日発売：増刊DPS-D41（Vol.170）

■体験版：リベログランデ2：ミズパックマン メイズマッドネス：
エキサイティングバス3：SIMPLE1500シリーズVol.53　THEヘリコプター：
ベースボールシミュレーション　IDプロ野球：てんたま：
ZOIDS　帝国VS共和国～メカ生体の遺伝子～
■ムービー：エキサイティングプロレス2：ボルフォス：テイルズ オブ エターニア
■電撃ミュージアム：シスター・プリンセス：エムブレムサーガ
■PS2　今月の特選映像：風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～：BLOODY ROAR 3
■DataBase：SaveData倉庫
■DPS・D：新・超難解クイズ：読者参加小説：電撃カードクラブ：電撃ゲームクラブ：ポケステ富くじ

次の増刊DはPS用のCD－ROM付きです。前号（現在発売中というか売り切れ中のD40がPS2用のDVD－ROM付きでしたからね）と違うので要注意です。が、いつもと同じといえば同じです。バリバリ買いましょう！　ってお金が無い？　誰？　そんなコト言ってるの。買ってくれないと泣きます。30歳過ぎたいい大人が何人も。

NEXT ISSUE 次号予告

電撃PlayStation

Vol.169 2.9(金)発売！

まんが●岩瀬さとみ

クリエイターインタビュー特集！

次号169号は、クリエイターインタビュー特集!! これで今世紀のゲームが見えてくる!? 徹底攻略は、『鬼武者』第2弾のほか『7(セブン)』『機動戦士ガンダム』『Neo ATLAS Ⅲ』などなど。『風のクロノア2』『スパロボα外伝』などの最新情報もフォロー！

ルナティックドーン テンペスト／ガンパレード・マーチ／アイシア／ポポロクロイス物語3／エムブレムサーガ／ボクと魔王／バイオハザード コード：ベロニカ完全版／BLOODY ROAR3／トゥルーラブストーリー3／首都高バトル0(ゼロ) など

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

D41 Vol.170 2.16(金)発売!

次号D41は、『ミズ パックマン』『てんたま』など体験版7本、『テイルズ オブ エターニア』の未収録映像などムービー3本、『シスター・プリンセス』のミュージアムなどボリュームたっぷりでお届け！

LETTERS おたよりのあて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部○○○係
[ホームページアドレス] URL:http://www.mediaworks.co.jp/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書(株) 直接読者係(03-5280-7588 平日 午前9時～午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

電撃PlayStation Vol.168

2001年2月9日 発行 第7巻 第5号 通巻164号

発行人 ―― 塚田正晃
編集人 ―― 渡部雅人
発行所 ―― メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元 ―― 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本 ―― 図書印刷
写植 ―― オノ・エーワン
DTP ―― ローヤル企画
東海創芸

COVER 鬼武者
Composed by©Mamoru Samuragoch. Character Samanosuke Akechi by©Amuse/Fu Long Production,©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
カバーデザイン…ヴァバモリオカ
ロゴデザイン…デザインクレスト（朝倉哲也）

STAFF

編集長…………渡部雅人
副編集長………佐藤晴美、倉西誠一
デスク…………千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝
編集……………澄本慎司、本多昇、渡辺諭、小倉力、遠藤雅、高橋里歌、千木良章、宮崎義憲、宮下雅史、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮、伊藤海次
ライター………本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、田中雅登、佐藤智也、佐々木麻里菜、木下勝、平田陽介、伊藤洋介、井上寿治、市井剛裕、小柴暁彦、谷口一茂
進行……………中里卓司
アシスタント……飯塚幸正、三輪邦宏、古川朋久、木嶋淳、鳩岡大輔
デザイナー……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ、アイダックデザイン、田中晶子
写真……………林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上恵司、外崎久雄、松田和弘、ENTANIYA

RECOMMEND

電撃ゲーム文庫

完全無欠！ ファン待望のノベライズ『ペルソナ2』がついに登場！

第1弾
ペルソナ2 罪 2月25日発売！

第2弾
ペルソナ2 罰 3月10日発売予定！

著●高瀬美恵 イラスト●金子一馬
発行●メディアワークス 発売●角川書店
© ATLUS 1996,1999

AD INDEX 広告索引

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	25日	メタルスラッグX	SNK	¥5800	ACT	204
2	25日	アルティメット ファイティング チャンピオンシップ	カプコン	¥5800	FTG	140・203・204
3	25日	ジョジョの奇妙な冒険(カプコレ)	カプコン	¥2800	FTG	
4	25日	てんたま	キッド	¥6800	AVG	102・205
5	25日	エキサイティングバス3	コナミ	オープン	SPG	180・203・205
6	25日	ハムナプトラ～失われた砂漠の都～	コナミ	オープン	A AVG	177・203・205
7	25日	ベースボールシミュレーション IDプロ野球	コナミ	オープン	SLG	107・203・205
8	25日	風水入門	サクセス	¥4800	ETC	205
9	25日	私立鳳凰学園1年純愛組	ジェイウイング	¥3800	TBL	203・205
10	25日	SIMPLE1500シリーズVol.54 THE [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	202・205
11	25日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り2 廉価版	ナグザット	¥2800	TBL	
12	25日	[illegible]	ハムスター	¥1500	SLG	
13	25日	[illegible]	ハムスター	¥1500	FTG	
14	25日	エキサイティングプロレス2	[illegible]	¥5800	FTG	98・203・205

●2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
15	1日	麻雀占い フォルトゥーナ～月の女神たち～	アフェクト	¥3800	ETC	203・205
16	1日	[illegible] VII	[illegible]	¥7800	SLG	
17	1日	スパイクライブラリー#004サイフォン・フィルター	スパイク	¥2800	A AVG	
18	1日	SIMPLE1500シリーズVol.55 THE ダーツ	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
19	1日	大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥1500	TBL	
20	1日	キラーバス	魔法	¥1500	SPG	
21	1日	将棋最強 プロに学ぶ	魔法	¥1500	TBL	
22	1日	[illegible]	メディアエンタテインメント	¥2800	SLG	
23	1日	[illegible]	メディアエンタテインメント	¥2800	SLG	
24	1日	[illegible]	メディアリング	¥1500	AVG	
25	8日	PANZER FRONT bis	エンターブレイン	¥6800	SLG	203・205
26	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	
27	8日	ラーメン橋(ドコレベスト)	[illegible]	¥2800	SLG	
28	15日	チェックメイト(廉価版)	アルトロン	¥2800	TBL	
29	15日	[illegible]	コナミ	オープン	SPG	
30	15日	[illegible]	コナミ	オープン	SPG	
31	15日	[illegible] ROAD TO SASUKE [illegible]	コナミ	オープン	ACT	
32	15日	実況ゴルフマスター2000(コナミ ザ ベスト)	コナミ	オープン	SPG	
33	22日	アイディアファクトリーコレクション スペクトラルフォース 愛しき邪悪	アイディアファクトリー	¥2800	SLG	
34	22日	アイディアファクトリーコレクション スペクトラルブレイド	アイディアファクトリー	¥2800	RPG	
35	22日	デイブ・ミラ フリースタイルBMX	アクレイムジャパン	¥2000	SPG	183
36	22日	アイシア20000個限定デラックスパック	アトラス	¥12800	RPG	118
37	22日	アイシア初回生産限定版	アトラス	¥7800	RPG	118
38	22日	[illegible]	カプコン	¥2800	STG	
39	22日	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2(カプコレ)	カプコン	¥2800	FTG	
40	22日	[illegible]III	[illegible]	¥5800	SLG	
41	22日	SuperLite1500シリーズ Screen	サクセス	¥1500	AVG	
42	22日	SuperLite1500シリーズ フランベルジュの精霊	サクセス	¥1500	AVG	
43	22日	ボルフォス	ナムコ	¥5800	S RPG	
44	22日	Major Wave シリーズ オーバーブラッド	ハムスター	¥1500	AVG	
45	22日	Major Waveシリーズ リフレインラブ～あなたに逢いたい～	ハムスター	¥1500	SLG	
46	22日	デジモンワールド クール&ネイチャーバトルディスク	バンダイ	¥2800	S・RPG	
47	22日	エンエンエンジェル	メディアファクトリー	¥4800	PZG	183
48	2月下旬	ハムスターのお出かけ	ナグザット	¥3800	SLG	
49	2月	まぼろし月夜 -月夜野綺譚- 廉価版	ナグザット	¥2800	AVG	
50	2月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～復活～	パンドラボックス	¥1980	RPG	183
51	2月	タイムボカンシリーズ [illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
52	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
53	1日	ロジックプロ・アドベンチャー	アクアルージュ	¥1980	PZG	
54	1日	マジカルドロップIII+ワンダホー!(廉価版)	タイトー	¥2800	PZG	
55	1日	くるくるまるまる	ハドソン	¥5800	AVG	
56	1日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	170
57	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
58	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
59	8日	音楽ツクール3	エンターブレイン	¥5800	ETC	
60	8日	Tony Hawk's PRO SKATER2	サクセス	¥5800	SPG	
61	15日	Dance Dance Revolution 4th MIX	コナミ	オープン	ETC	
62	15日	ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま	コナミ	オープン	PZG	
63	15日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	FTG	
64	15日	無敵王トライゼノン	マーベラスエンターテインメント	¥5800	ETC	183
65	22日	悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ	コナミ	オープン	ACT	
66	22日	幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘	コナミ	オープン	AVG	
67	22日	SuperLite1500シリーズ 上海 DYNASTY	サクセス	¥1500	PZG	
68	22日	SIMPLE1500 [illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
69	22日	SIMPLE1500シリーズVol.57 THE 迷路	D3パブリッシャー	¥1500	ACT	
70	22日	モンスターファームジャンプ	テクモ	¥2800予定	ACT	
71	29日	ザ・心理ゲーム10	ヴィジット	¥4800	ETC	
72	29日	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	¥5800	SLG	
73	29日	センチメンタルグラフティ～約束～	NECインターチャネル	¥3800	ETC	
74	29日	エムブレムサーガ	エンターブレイン	¥6800	S RPG	
75	29日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	179
76	29日	がんばれゴエモン大江戸大回転	コナミ	オープン	ACT	176
77	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	174
78	29日	テクノビービー	コナミ	オープン	PZG	
79	29日	ときめきメモリアル2 サブストーリーズ～Leaping School Festival～	コナミ	オープン	AVG	
80	29日	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	¥6800	AVG	
81	3月下旬	実践パチスロ必勝法! DISC UP	サミー	¥2500	SLG	
82	3月下旬	SLOT! PRO2～爆烈大相撲・紅&紫～	日本テレネット	¥4200	SLG	
83	3月	THE HEIWA お天気スタジオ	アクアルージュ	¥4800	SLG	
84	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	122
85	3月	FEVER4 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インクリメントP/ナガセ・ソフトシステム	¥4800予定	SLG	
86	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	183
87	3月	私立鳳凰学園2年純情組	ジェイウイング	¥3800	TBL	
88	3月	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S RPG	
89	3月	パチスロ帝王 メーカー推奨マニュアル2～アイスストーリー～	メディアエンタテインメント	¥3200	SLG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
90	12日	X-MEN MUTANT ACADEMY	[illegible]	[illegible]	FTG	181
91	26日	京都舞妓物語	[illegible]	[illegible]	SLG	
92	26日	ハッピーダイエット	[illegible]	[illegible]	SLG	
93	4月	三洋パチンコパラダイス5	アイレム・ソフトウェアエンジニアリング	未定	SLG	
94	4月	サラリーマン接待麻雀	[illegible]	[illegible]	SLG	
95	4月	パレット	エンターブレイン	未定	AVG	
96	4月	元祖 動物占い+恋愛占いパズル	カルチャーブレーン	¥4300	ETC	
97	4月	SPIDER-MAN	サクセス	¥5800	ACT	
98	4月	私立鳳凰学園3年純真組	ジェイウイング	¥3800	TBL	

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
99	5月	ANGEL DOLL エンジェルドール [illegible]	黒浜社	[illegible]	AVG	
100	5月	ナニワ金融道 青木雄二の世間胸算用	講談社	¥5800予定	TBL	

●春以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
101	春	東京魔人學園外法帖	アスミック エース エンタテインメント	未定	S RPG	
102	春	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800予定	AVG	
103	春	SuperLite1500シリーズアサルトソルジャー	サクセス	¥1500	ACT	
104	春	SuperLite1500シリーズ クロスワード3	サクセス	¥1500	PZG	
105	春	SuperLite1500シリーズ ナンクロ4	サクセス	¥1500	PZG	
106	春	SuperLite1500シリーズ 麻雀III	サクセス	¥1500	TBL	
107	春	実戦パチンコ必勝法!(仮)	サミー	未定	SLG	
108	春	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1	サンソフト	¥2800	ETC	
109	春	iモードもいっしょ(仮)	SCE	未定	ETC	
110	春	テニス大好き!	トンキンハウス	未定	SPG	
111	春	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
112	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	¥4800	S・RPG	34
113	夏	サモンナイト2	バンプレスト	未定	S RPG	
114	秋	真・女神転生II	アトラス	未定	RPG	
115	秋	真・女神転生if…	アトラス	未定	RPG	
116	秋	エクスドライバー THE GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	RCG	
117	2001年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800	AVG	
118	2001年	普及版 1500円シリーズ どきどきポヤッチオ 普及版	メディアリング	¥1500	RPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
119	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
120	未定	アンガーハンター(仮)	イーストリー・スタッフ	未定	未定	
121	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
122	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
123	未定	トキトキプリティーワーク Lovely Star	エクシング エンタテイメント	¥6800	SLG	
124	未定	KNIGHTS OF GENESIS -神々の黄昏-	エスコット	¥5980	S RPG	
125	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
126	未定	坂田吾郎九段の連珠BPV	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	
127	未定	VIRTUAL 飛龍の拳 DASH	カルチャーブレーン	¥1500	FTG	
128	未定	本格将棋「聖」BPV	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	
129	未定	ARKS1000・目指せ 究極の召喚士～(仮)	クレフインベンション	未定	AVG	
130	未定	グリンチ	コナミ	未定	ACT	
131	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
132	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
133	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
134	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
135	未定	ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社/タカラ	¥6800	S RPG	
136	未定	ハムスター倶楽部 i(愛)(仮)	ジョルダン	未定	SLG	
137	未定	FOUR／フォー	タオヒューマンシステムズ	¥2500予定	PZG	
138	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
139	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
140	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
141	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
142	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
143	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
144	未定	タイブレーク	ハディ	未定	SPG	
145	未定	Major Wave シリーズ SWING	ハムスター	¥1500	PZG	
146	未定	戦国夢幻	バンプレスト	未定	SLG	
147	未定	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	
148	未定	猿田彦の暗号	フォーシーソ	未定	AVG	
149	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロジェクトユー	¥5800	SLG	
150	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	未定	SLG	
151	未定	スタートリング オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定	SLG	
152	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

PlayStation2

●1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
153	25日	テクニクティクス	アリカ	¥6800	ETC	106・204
154	25日	鬼武者	カプコン	¥7800	ACT	46・202・204
155	25日	スカイオデッセイ	SCE	¥6800	SLG	138・202・204
156	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	204

●2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
157	8日	ルナティックドーン テンペスト	アートディンク	¥6800	RPG	120
158	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	40
159	22日	空戦	角川書店	¥6800	SLG	
160	22日	光速谷川将棋	セタ	¥6800	TBL	
161	22日	tsugunai～つぐない～	SCE	¥5800予定	RPG	
162	2月下旬	NBAライブ2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	SPG	
163	2月	ESPN National Hockey NIGHT	コナミ	オープン	SPG	
164	2月	超高速シリーズ 超高速囲碁	サクセス	¥2000	TBL	
165	2月	超高速シリーズ 超高速将棋	サクセス	¥2000	TBL	
166	2月	必殺パチンコステーションV 炎の爆笑軍団	サンソフト	¥5800	SLG	
167	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A AVG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
168	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
169	冬	鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン/ゲームアーツ	¥6800	SLG	
170	[illegible]	F1 Racing Championship	ユービーアイソフト	¥6800	RCG	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
171	1日	F1チャンピオンシップ シーズン2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	RCG	181
172	1日	Shadow of Memories	コナミ	オープン	AVG	28
173	1日	Z.O.E ZONE OF THE ENDERS	コナミ	オープン	ACT	16
174	1日	Z.O.E ZONE OF THE ENDERS プレミアムパッケージ	コナミ	¥13800	ACT	16
175	1日	MIDNIGHT CLUB STREET RACING	シス・コンエンタテインメント	¥5800	RCG	
176	1日	ポイニーポイン	SCE	¥5800	ACT	166

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクションロールプレイング　S・RPG●シミュレーションロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクションアドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
177	1日	BLOODY ROAR 3	ハドソン	¥6800	FTG	
178	8日	決戦II	コーエー	¥7800	SLG	30
179	8日	EXTERMINATION	SCE	¥6800	ACT	
180	8日	パイロットになろう!2	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800	SLG	184
181	15日	フリントストーン ビバロックベガス!チャメチャカーレース	アイディアファクトリー	¥7800	RCG	
182	15日	パラパラパラダイス	コナミ オーブン		ETC	
183	15日	ワールドサッカーウイニングイレブン5	[illegible]		SPG	
184	15日	ボクと魔王	SCE	¥5800 予定	RPG	116
185	15日	電車でGO! 3 通勤編	タイトー	未定	SLG	
186	22日	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	¥6800	A AVG	20
187	22日	実況Jリーグパーフェクトストライカー3(仮)	コナミ オーブン		SPG	
188	22日	東京バス案内 今日からキミも運転手	サクセス	¥5800	SLG	
189	22日	モンスターファーム	テクモ	¥6800 予定	SLG	173
190	22日	風のクロノア2~世界が望んだ忘れもの~	ナムコ	¥6800	ACT	
191	29日	おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	¥5800	ACT	
192	29日	スーパーギャルデリックアワー	エニックス	¥6800	ACT	
193	29日	WTA TOURテニス(仮)	コナミ オーブン		SPG	
194	29日	beatmania IIDX 4th style—new songs collection	コナミ オーブン		ETC	181
195	29日	タイピング泪橋 あしたのジョー闘打	サンソフト	[illegible]	ETC	183
196	29日	タイピング泪橋あしたのジョー闘打 USBキーボード同梱版	サンソフト	¥6800	ETC	183
197	29日	ギャロップレーサー5	テクモ	¥6800 予定	RCG	182
198	3月	A列車で行こう2001	アートディンク	¥6800	SLG	
199	3月	レスキューヘリ エアレンジャー	アスク	¥6800 予定	SLG	
200	3月	首都高バトル0(ゼロ)	元気	¥6800	RCG	
201	3月	PHASE PARADOX	SCE	未定	AVG	172
202	3月	リモココロン	SCE	未定	ETC	
203	3月	BATTLE GEAR2(バトルギア2)	タイトー	未定	RCG	
204	3月	Velvet File Plus(ヴェルベット ファイル プラス)	ダズ	¥3800	SLG	181
205	3月	KING'S FIELD IV	フロム・ソフトウェア	¥6800	RPG	26
206	3月	ドナルドダック レスキュー大作戦!!	ユービーアイソフト	¥5800 予定	ACT	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
207	5日	トゥルーラブストーリー3	エンターブレイン	¥6800	SLG	
208	4月	パワフルゲーム工房 BASIC STUDIO	アートディンク	¥9800	ETC	168
209	4月	GUN=HEARTS(ガンハーツ)	アイディア ファクトリー	¥5800	ACT	178
210	4月	ギタルマン ワン	コーエー	¥1500	ETC	175
211	4月	クランツーリスモ3 A-spec	SCE	¥6800	RCG	24
212	4月	機甲兵団 J-PHOENIX	タカラ	¥6800 予定	ACT	40

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
213	春	Digital Holmes(仮)	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
214	春	ギタルマン	コーエー	¥5800	ETC	175
215	春	鋼鉄の咆哮 ウォーシップコマンダー	[illegible]	[illegible]	ACT	179
216	春	アニメ英会話 十五少年漂流記	サクセス	¥3800	ETC	
217	春	アニメ英会話 トトイ	サクセス	¥3800	ETC	
218	春	アニメ英会話 トンデモネズミ大活躍	サクセス	¥3800	ETC	
219	春	FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX	スクウェア	未定	RPG	8
220	春	トロと休日(仮)	SCE	未定	ETC	
221	春	Love Songs アイドルがクラスメート 通常版	D3パブリッシャー	¥6800	SLG	
222	春	Love Songs アイドルがクラスメート 初回限定版 タイプA 瀬戸、星野バージョン	D3パブリッシャー	¥9800	SLG	
223	春	[illegible]	D3パブリッシャー	¥9800	SLG	
224	春	Love Songs アイドルがクラスメート 初回限定版 タイプC 桐、咲原、天城バージョン	D3パブリッシャー	¥9800	SLG	
225	春	MissingBlue(ミッシングブルー)	トンキンハウス	未定	AVG	
226	春	D.N.A.Dark Native Apostle	ハドソン	¥6800	A・RPG	
227	春	実名実況競馬ドリームクラシック 2001SPRING	バンダイ	未定	SLG	
228	春	アーマード・コア2 アナザーエイジ	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	

●6月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
229	6月	[illegible]	[illegible]	¥6800 予定	RPG	
230	夏	Global Folktale(グローバル フォークテイル)	アイディアファクトリー	未定	S RPG	
231	夏	GENERATION OF CHAOS(ジェネレーション オブ・カオス)	アイディア ファクトリー	未定	S RPG	
232	夏	対局麻雀 ネットでロン!(仮)	アリカ	未定	TBL	
233	夏	ダイバー(仮)	アリカ	未定	AVG	
234	夏	Devil May Cry(デビル メイ クライ)(仮)	カプコン	未定	未定	
235	夏	EnjoyMagicシリーズ Vol.1(仮)	サンソフト	未定	ETC	
236	夏	機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定	SLG	
237	夏	[illegible]	[illegible]	未定	RCG	
238	夏	SKY GUNNER	SCE	未定	STG	
239	夏	エースコンバット4(仮)	ナムコ	未定	STG	
240	夏	[illegible]	[illegible]		SLG	
241	10月	暴れん坊プリンセス	角川書店 ESP	¥6800 予定	RPG	
242	200?年	激写ボーイ2(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定	ACT	
243	2001年	タイフーン(仮)	イマジニア	未定	SLG	
244	2001年	Rally Hard(仮)	イマジニア	未定	RCG	
245	200?年	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
246	200?年	サイレントヒル2(仮)	コナミ	未定	AVG	
247	2001年	メタルギアソリッド2 サンズ オブ リバティ	コナミ	未定	ACT	
248	200?年	Robocop	タイタスジャパン	未定	ACT	
249	2001年	FINAL FANTASY XI ファイナルファンタジーXI	スクウェア	未定	RPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載
250	未定	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
251	未定	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
252	未定	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
253	未定	ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定	SLG	
254	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール ワン	未定	RCG	
255	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定	未定	
256	未定	峠のバトル(仮)	エクセリング デベロップメント	未定	RCG	
257	未定	エキゾチカ(仮)	エニックス	未定	A RPG	
258	未定	スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定	RPG	
259	未定	チューニングカーレースゲーム	エム・ティー・オー	未定	RCG	
260	未定	バイオハザードシリーズ最新作	カプコン	未定	A AVG	
261	未定	マキシモ(仮)	カプコン	未定	ACT	
262	未定	クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800	PZG	
263	未定	戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800	TBL	
264	未定	ぬいペッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800	SLG	
265	未定	玉繭物語2(仮)	元気	未定	RPG	
266	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定	S RPG	
267	未定	エイジ オブ エンパイアII(仮)	コナミ	未定	SLG	
268	未定	永世名人V	コナミ オーブン		TBL	183
269	未定	通信上海(仮)	サンソフト	未定	PZG	
270	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定	SPG	
271	未定	全日本プロレス(仮)	スパイク	未定	SPG	
272	未定	WRC(仮)	スパイク	未定	RCG	
273	未定	WSC	スパイク	未定	RCG	
274	未定	ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定	SPG	
275	未定	ライディング スピリッツ	スパイク	未定	RCG	
276	未定	ハイパーツア	スリーディー	未定	ACT	
277	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定	SPG	
278	未定	ピポサルのゲーム(仮)	SCE	未定	未定	
279	未定	ポポロクロイス物語3 ~はじまりの冒険~	SCE	未定	RPG	112
280	未定	Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定	RCG	
281	未定	EX億万長者ゲーム	タカラ	未定	TBL	
282	未定	EX人生ゲーム	タカラ	未定	TBL	
283	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TBL	
284	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定	ACT	
285	未定	BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定	ACT	
286	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定	STG	
287	未定	最強 東大将棋3(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定	TBL	
288	未定	鉄甲機ミカヅキ	メディアファクトリー	未定	ACT	
289	未定	ソウルサーフィン(仮)	華	未定	SPG	

■好評発売中

KID公認 夢のつばさ ビジュアル&攻略ガイド
定価:本体1,500円+税

RING OF RED 公式攻略ガイド
定価:本体1,200円+税

電撃ウラワザ王超新作最速版
2000年3月~10月
定価:本体800円+税

立体忍者活劇 天誅 弐 公式攻略ガイド
定価:本体1,200円+税

やるドラDVD BLOOD THE LAST VAMPIRE
攻略& VISUAL BOOK
定価:本体1,200円+税

■2月発売予定

DOA2 HARD・CORE 公式攻略ガイド
5日発売予定　定価:1,750円+税

アイシア 公式攻略ガイド
22日発売予定　価格未定

■3月発売予定

パイロットになろう! 2 公式フライトガイド(仮)
下旬発売予定　価格未定

鬼武者 完全攻略ガイド(仮)
発売日未定　価格未定

D SELECTION
ゲームファンブックも電撃です!

■好評発売中

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士
公式ビジュアルファンブック
定価:本体1,600円+税

デ・ジ・キャラット
ファンタジー
異世界に飛ばされてしまったでじこ達の『ちょっとせつない素敵な7つのお話』
異世界に飛ばされたあなたとでじこ達が、
異世界の住人たちと大冒険する、
ビジュアルアドベンチャーゲーム。
ゲームのビジュアルは200枚以上!
キャラクターデザイナーコゲどんぼによる、
全原画豪華描き下ろし。
メインキャラクターのセリフはフルボイス、
13人以上の豪華声優陣がつとめます。
デラックス版のみ販売。
数量限定販売
20,000セット
豪華3大特典付き
●特製携帯ストラップ●
●サウンドトラックCD●
●特製スクールカレンダー●
<CAST>
デ・ジ・キャラット/真田アサミ
プチ・キャラット/沢城みゆき
ラ・ビ・アン・ローズ/氷上恭子
ゲマ/亀井芳子
雛菊/小暮英麻
カレラ/津村まこと
ウェンディ/浅井清己
セシル/中島沙樹
カイン/石田彰
エリカ/沢海陽子
ルーン/小島幸子
ルナ/増田ゆき
鈴/岡村明美
ほか(50音順敬称略)
2001
2.22 on Sale
本体価格7800円
Windows98/Me/2000対応 ビジュアルアドベンチャーゲーム
動作環境 DirectX5.0以降が正常に動作するPC/AT完全互換機 OS●日本語版Windows98/Me/2000 CPU●PentiumII266MHz以上(PentiumII450MHz推奨) 画面表示●800×600、ハイカラー16ビット以上が表示可能なグラフィック環境およびモニター(フルカラー1677万色推奨) ビデオカード●VRAM2MB以上(4MB以上推奨) HDD空き容量●約1.5GB以上(インストール容量1.3GB) メモリ●64MB以上 音源ボード●Windows98/Me/2000で動作するサウンドカード、44.1MHz Stereo 16bit以上の再生能力を持つもの その他●マウス必須、CD-ROMドライブ4倍速以上推奨、BGMはCD-DA音源
©BROCCOLI illust/KOGE-DONBO

PlayStation®2

ANOTHER AGE
ARMORED CORE 2

2001.SPRING

「アーマード・コア2 アナザーエイジ」を最速体験!!

mediage

AIRTIGHT GARAGE

2月11日にお台場・メディアージュ内エアタイトガレージにて
【アーマード・コア2公式大会】を開催!
また10・11日には同会場にて
ACシリーズ最新作「アーマード・コア2 アナザーエイジ」がいち早く体験可能!

FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/

Vol.168
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年2月9日発行(隔週金曜日発行)第7巻第5号通巻164号
発行人/塚田正晃　編集人/渡部雅人
発行メディアワークス〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売角川書店〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業
定価490円 本体467円
T1124602020491
©Media Works 2001　印刷/図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24602-2/9